《WE2011》足球竞技大赛开幕在即！

震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.288

制作人访谈

《真·三国无双6》新作揭秘！

无双报道

- 高达无双3
- 战国大战
- 凉宫春日的追忆
- 假面骑士
- 战场女武神3
- 魅影破坏者
- 凯瑟琳

开篇企划

业内“砖”家关注游戏大汇总

近期热门作品攻略集合

《皇家骑士团2》超完美征战攻略

《龙珠 怒气爆发2》赛亚人灭绝攻略

《使命召唤 黑色行动》精华集结攻略

下期预告

充满节日气氛的“圣诞专题”

敬请期待！

2010年12月上 总288期

ISSN 1006-5032

23>



现今，业内“砖”家关注



アイレムソフトウェアエンジニアリング

九条一馬氏

IREM SOFTWARE ENGINEERING

代表作

《绝体绝命都市》
《改造大冒险》
《职业柏青哥风云录》
担任系列制作人与游戏设计师

看到了“可以随心所欲操纵”的可能性

九条一马关注的作品就是它！

●《幻想人生》（N3DS/Level-5）

Level-5的《幻想人生》从各种意义上讲实在让我很感兴趣。在游戏中能够在多种多样的职业中选择自己的工作，并且度过自己的人生。随着职业不同拥有不同的价值观，不仅仅是在物理层面上丰富，并且能够丰富人们心灵的这种设定我觉得非常有趣。将“心灵的充实程度”加以定量的表现，通过使其增加能够看到角色周围的人们反应的变化，这一点也是非常令人感兴趣的。而职业种类方面，“农民”“守门人”这种非战斗系角色占了很大比例，这里也是非常令人期待的。并非在游戏中击退怪兽，而是在游戏的世界中反其道而行，以现实世界中的“日常生活”为主轴，在这种日常中产生的各种连锁变化将会是怎样的一种感觉呢？让我们来期待一下吧。

●PlayStation Move

在自己实际尝试操作之前，我对PS Move只有一种“凭感觉的不靠谱操纵方式”的印象。而实际接触之后我发现，它甚至有可能做到比通常游戏控制器的操作方式还要精细的“随心所欲的操纵”。我之前一直认为FC和PS系列所确立的方向键（摇杆）+按键的操纵方式是最为优秀的，因此对于触摸屏以及体感操纵设备等这些东西基本上都完全不抱任何期待的。然而PS Move让我感到，它将是成为一种“比以往任何操纵模式都要精细并且舒服”的新时代操纵平台。

九条一马为您带来的最新作

PS3 绝体绝命都市4 -夏之回忆-

IREM SOFTWARE ENGINEERING
今冬发售预定/7140日元

描绘从在地震灾害中毁灭的都市逃生的生存冒险游戏，通过PS3的描写能力游戏将更具真实感。



九条一马对您说：

现在绝体绝命都市4还在制作当中。将迄今为止的系列作品重新审视，一边思考“以地震灾害为主线的游戏究竟是什么？”并将其再定义，一边进行着游戏的开发。目前进度上已经进入了最后收尾阶段，我们制作组的成员也充满了“绝体绝命”的感觉呢。不过我们也有偷偷地以做出以“超过大家期待的作品”为目标在努力哦。还请多支持我们呢。



カプコン

小野義徳氏

Capcom

代表作

《街头霸王4》
《怪物猎人前线》等
担任网络相关部分的关键角色。

迫不及待想要看到众多新作品的登场

小野文德关注的作品就是它！

●《Journey》（PS/某游戏公司）

负责本游戏开发的是中国的“某游戏公司（公司名）”，曾在2005年发表了《-CLOUD 云-》这一游戏。将“操纵云来进行游戏”这种难以开发的题材，完美的制作成了解谜游戏，这种革新性的作品令我备受冲击。在那之后2006年他们开发的《flOw》和2009年开发的《Flower》无不让人感到一种充满出类拔萃的。而本次的《Journey》目前公布的情报还很有限，不过作为我所关注的游戏公司的作品，还是让人不禁无不期待呢。

●小小大星球2（PS3/SCEJ）

前作能够由玩家亲自自定义设计各种关卡、并且将其分享给他人，让人感受到了亲自动手和共享的乐趣。而2代加入了更多加以演算的道具以及自制游戏的功能，实在让人迫不及待想要看到它的发售了。

●暗黑破坏神3（PC/暴雪）

系列第一作发售的1997年，当时我所在的游戏开发小组几乎每个人的电脑上都有安装这个游戏，实在令人感动并且震惊呢。还记得每天下班之后，大家都迫不及待纷纷的登录服务器，整个开发工作室在一起进行同一个游戏，给我留下了深刻的印象（笑）。而这个充满了回忆游戏的最新作，怎能让我不期待呢。在各种各样游戏展会和活动中不知看了多少年的演示动画，希望暴雪差不多该把游戏做出来了。让我们期待一下吧。

小野文德给您带来的最新作

3DS 超级街霸4 3D版

Capcom/2011年春发售预定/价格未定

人气格斗游戏的最新作。据称可以利用3DS的触摸屏简单的使出必杀技。此外通过通信机能寻找对手，擦肩通信直接进行对战等等也是本作的看点。



小野文德对您说：

很快就要完成了。本作将充分利用硬件的机能特性，加入了很多特殊的机关。不仅仅是裸眼3D表现，相信本作能给您带来一种新的对战游戏体验，为此我们的开发人员也在不断的努力。还请再稍等一段时间呢。





……的……戏 大汇总！



セガ
名越稔洋氏

SEGA

代表作

《如龙》系列总制作人。

感受"世界相机"作者的独具匠心

名越稔洋关注的作品就是它！

●Sekai Camera（世界相机）（iPhone、Android/顿智DOT）

iPhone等手机可以使用的免费应用软件，通过手机屏幕看到的景色中，建筑物和空间上会被不特定多数的他人标注上分类（类似标签的东西）。其技术和实用性完美结合，实在是让人赞叹佩服。举一个不太恰当的例子，对于我个人来说这就像是某种开心的偷窥行为。原本人们眼中看到的所有东西都会先转换成某种带有特定感情的印象情报，并且由此展开大脑的各种活动。而"世界相机"就是把这种行动过程自身转化成了一种"可以使用的情报"，一种可以"派生并产生扩散的交流行为"，提供给了大家。一眼看上去或许只是简单的描述你所见到的东西，然而深层次上讲它更是一种简单地获取他人内心感受的一种交流，这是多么令人感动的啊。而且从我个人的角度上讲，我认为在现今沉溺于网络文化的现代人生活中，这种能够给人前往屋外的兴趣，以及拓展想象的乐趣的技术，将来将会拥有极高的价值的。



名越稔洋为您带来的最新作

PS3 如龙 终章

SEGA/发售日未定/价格未定

《如龙》系列熟悉的欢乐街、神室町被丧尸袭击，以桐生一马为首的主人公们从此展开的动作射击游戏。令系列fans震惊新作，系列特有的描写角色人生悲喜剧依然健在。



名越稔洋对您说：

超顺利制作中。由于之前在东京电玩展上获得了"未来期待作品"奖，使我们的开发更为卖力了。我自己也未曾见过的精美画质下描绘的故事，虽同为《如龙》系列但却让我感受到了久违的兴奋。好多新情报都正在准备发表，还请期待我们的后续公布。为了做出令大家满意的作品，我们会加油的！

希望着手开发新硬件与新设备相关的游戏



カプコン
土屋和弘氏

Capcom

代表作

《Fate/Unlimitid Code》
《龙之子VS.Capcom》
涉猎范围从家用机到街机

土屋和宏关注的作品就是它！

●凯瑟琳（PS3、Xbox360/ATLUS）

完全给人一种成人向游戏感觉的表现，被此吸引的同时在影像中一眼便可以看出其表现出来的日本人感性所特有魅力也着实吸引着我。同为日本游戏制作人，实在是让人羡慕嫉妒恨啊。



●Kinect、PS Move

有关这两个，在目前说公开的使用方法的前方，令我感受到了巨大的未知可能性。Kinect的话，需要正确输入的操作利用传统的控制器实现，而通过体感捕捉装置和声音识别系统作为辅助，将给人一种真正意义上的全新游戏体验。而PS Move也同样，通过多角度利用摄像头的输入，体感遥控器之外的操作说不定也可以反应在游戏中。按键和摇杆操作重要性无法改变，因此关键的是在使用按键和摇杆操作的同时，实现超过控制器输入情报限界的体验。而这就是新的体感硬件所带给我们新的可能性。

●Nintendo3DS

这款新掌机最令我关注的想必就是强化后的通信机能了。3DS似乎可以实现目前为止所从没有过的用户间交流呢，而这正是开发者们展现自己实力的地方了。今后务必想要在这个平台上开发游戏呢。

土屋和宏为您带来的最新作

360 PS3 阿修罗之怒

Capcom/发售日未定/价格未定

神挡杀神，佛挡杀佛。将挡路神佛爽快的砍倒，超级华丽的动作游戏。作为神之化身的主人公阿修罗，任怒火爆发闹它一片天翻地覆！



土屋和宏对您说：

与CyberConnect2共同开发的本作，是一款超脱以往游戏框架的作品。主人公自己也无法掌握自身的控制，无法确定能够冲向哪里的暴动野马的感觉，将在游戏手感上得到反映。将大家的反馈全部转换成能量，我们会加油的！还请大家期待！


スクウェア・エニックス
北瀬佳範氏

SQUARE ENIX

代表作

《最终幻想》系列6到8的导演与10和13的制作人。

游戏能令我产生如何的感情是最令人期待的

北濑佳范关注的作品就是它!

●《Deus Ex》（PS3、Xbox360/SQUARE ENIX）

未来黑暗科幻世界观下帅气的动作RPG游戏。负责开发的Eidos蒙特利尔工作室的高技术水平和高自由度的游戏设计，加之史克威尔艾尼克斯的CG部队提供的高质量动画与画面强化，相信本作作为高质量的联合开发作品绝对值得期待。

●《GT5》（PS3/SCEJ）

历经《GT HD》、《GT5序章》和PSP版之后，翘首以待的《GT5》终于就要降临了。《GT》系列的精美画面每一作都令人震惊。车子的CG表现自不必说，本作还将加入天气的变化表现，这实在是令人关注呢。

●《食人大鹫》（PS3/SCEJ）

这个作品相信一定无法用“技术”或是“强大”等辞藻来渲染，早已超过了论理范畴的这种尺度了。正如前作《ICO》和《旺达与巨像》一样，并非这些作品给你带来了什么，而是用接触该作品的你的心中会涌现出一些东西来这样表达才更准确一些。这或许是“感动”或许是“惊讶”又或是“怀念”，也可能这些都不是。这次的作品将令我产生怎样的感情呢？我很期待。



北濑佳范为您带来的最新作

PSP 第三个生日

SQUARE ENIX/12月22日发售/6090日元

《寄生前夜》系列的主人公，阿雅·布雷亚登场的动作RPG游戏。这里你将驱使支配时间空间，乃至他人意识的力量，与异形敌人战斗。



北濑佳范对您说:

《第三个生日》面向发售日正在绝赞收尾制作中。远远超过PSP表现能力的画面水平与令人捏一把汗的简洁射击动作游戏得意之作。此外，逐渐展开迫近核心的故事剧情也是本作的看点！而且大家万分期待的某经典○×场景也！？敬请期待哦！


セガ
酒井智史氏

SEGA

代表作

自从《梦幻之星在线》开始接手系列，《梦幻之星便携版》系列的制作人。

想要体验那种身处电影中的游戏感觉

小野文德关注的作品就是它!

●《使命召唤 黑色行动》（PS3、XBOX360/SQUARE ENIX）

最近关注的作品就是新近发售的《使命召唤 黑色行动》了。因为喜欢FPS游戏所以《荣誉勋章》之类的一直都有在玩，前作《使命召唤 现代战争2》也有玩过，虽然作为第一人称射击游戏但那种如电影一般的游戏表现着实令人赞叹。《使命召唤》系列的优点就是游戏中存在很多在电影中才能见到的场面，而特别的是它能够充分利用身为第一人称这一优点，与电影中的第三人称视觉不同，可以以自己的视点体验这种剧情的乐趣。能够体验到那种简直就像“自己身处电影之中的游戏感觉”，十分具有冲击力。而协力游戏和网战部分也相当有趣使人着迷，下一作会给人怎样的游戏感受呢。从现在开始已经在期待了。

●《绝体绝命都市4-夏之回忆-》（PS3/IREM SOFTWARE ENGINEERING）

《绝体绝命都市4-夏之回忆-》也是我观注的作品之一。由于自己喜欢特摄和科幻灾难片，所以这类的作品都很吸引我。将那些“如果现实中这样的话太恐怖了，不过还是想看！”的场景加以具现化，而且能够亲身体验，这一点是本作最吸引人的地方了。平台这次换成了PS3，相信能够实现更为逼真的表现。期待游戏能够给我们带来壮大的灾难人生剧。



小野文德给您带来的最新作

PSP 梦幻之星便携版2无限

SEGA/2011年2月24日发售预定/5040日元

以库拉尔太阳系为舞台的人气RPG系列最新作。开始崭新故事的故事模式之外，还准备了网络联机模式等多彩的游戏模式。



酒井智史对您说:

明年作为《梦幻之星在线》发售10周年纪念，为大家准备了两款礼物。首先是2011年2月24日发售预定的《梦幻之星便携版2无限》正在紧张制作中。更加有趣并可以无限游戏下去的RPG，还请一定要玩一下试试呢。与此同时，新的《梦幻之星在线2》也在着手开发，时隔10年的系列新作，为了回应大家的期待我们进行了各种挑战，还请大家期待呢！



小沛

期待新一轮的格斗狂潮！格斗游戏在上世纪90年代基本是雄霸一切的姿态，特别是在街机厅，能与之抗衡的基本没有，而那时候的家用机移植作品也非常受人关注。但看看现在，好的格斗游戏已经越来越少，甚至很多干脆都没有街机版了。不过喜欢格斗游戏的人还是有很多，起码我就是其中之一！明年已经知道会发售的两款大作是我最期待的，一个是《漫画英雄VS CAPCOM 3》，另一个是《街霸X铁拳》。这两款游戏都属于“乱斗”型，除了可以玩到爽快的格斗，还有一堆本来凑不到一起的人会同台竞技。希望明年《铁拳X街霸》也能够发售，必入！明年是格斗玩家的天堂！



宇多田

《第三次生日》

可以说这是今年未发售游戏里面我最期待的游戏了，因为在PS时代寄生前夜就是我最爱的游戏之一，和很多玩家一样，对于AYA这个坚强的女主角充满了爱慕之心。在SE公布要制作寄生前夜新作的时候咱那心情根本没办法形容，现在距离游戏发售仅仅剩下一个月时间，到时候宇多田肯定第一时间为各位送上本作的详细攻略，我一定会用心做好的哦~

《高达无双3》&《战国无双3Z》&《真三国无双6》

KOEI终于发威了！！！我完全不记得有多久没有玩到好玩的无双了，355、北斗无双、甚至是Z53都没有达到我想象中的水准，就在对无双渐渐失去耐性的时候KOEI一口气先后公布了三款无双新作，而且就目前公布的消息来看，356和高达无双3都很吸引我，Z53Z反而没有太多吸引我眼球的地方，除了奖杯~看来从今年年底到明年上半年都要交给无双了……

《杀戮地带3》

这个游戏对我来说有特殊意义，在那之前我对第一人称射击游戏一点兴趣也没有，玩一会就会头晕恶心，但是因为《杀戮地带2》有官方中文版，所以我买了一张尝试了一下，从此开始了我抗枪打仗的生涯（误），我也用心很传奇的白金了这款游戏，要知道这游戏白金很难，更何况我白金的里面包括所有线上模式奖杯……这次的《杀戮地带3》更加让我期待，尤其是宣传片里面主角带上了赫尔刚战士的头盔，让人无限遐想，另外飞行器的设定也让我很期待。到时候一起网战吧~



蔬菜汁

期待让人进入游戏的游戏机

随着梦想一个个变成现实，未来变得越来越不可思议，小编对富坚义博漫画《猎人》中的一款将人带入游戏中的游戏机特别钟情，一旦游戏失败就不能从中脱出，而游戏中得到的快感也和亲身经历没有两样，相信不远的将来我们一定可以玩到这样有意思的游戏机，也希望富坚老师的天窗能赶快收尾。大多数人都有这样的经历，总是觉得某些场景以前曾经经历过，但是却怎么也说不清楚，可能这点模糊的潜意识能够成为未来新型游戏机的出发点也不一定。就是不知道游戏与现实之间的差异是否需要通过旋转陀螺的方式来辨别……


コナミデジタルエンタテインメント
内田明理氏

KONAMI

代表作

《LOVE PLUS》与《LOVE PLUS+》的制作人。在《LP》用户间被称为岳父大人。

对上田文人的作品甚至感到了憧憬

内田文人关注的作品就是它!

●《**食人大鹫**》(**PS3/SCEJ**)



迫不及待地想要看到本作的发售。我觉得上田老师的作品是在将男孩子儿时的梦想加以具现化。譬如《ICO》的时候是牵着女孩子的手与恶人战斗，而《旺达与巨像》的时候是单身挑战巨大的敌人，等等这些场面。而且这些是作为一种原创性的独特系统被游戏所使用，这一点是非常给力的。因此下一作的《食人大鹫》也很值得期待，《ICO》和《旺达》也要出高清PS3版了同样值得期待呢。不过拿到游戏之后说不定会向公司请假打游戏去（笑）。

●《**那鲁尼亚国物语 第三章：阿斯兰王与魔法之岛**》（**20世纪福克斯电影**）

这个虽然不算游戏，但是是从我小时候翻来覆去的读，最喜欢的一部作品。在第三章坐船向着世界的尽头航海，与龙战斗等等，完全是RPG一样的内容。能够拍成电影是在令人期待呢。

内田明理为您带来的最新作

3DS 任天堂 3DS LovePlus计划

KONAMI/2011年发售预定/价格未定

9月29日任天堂发布会2010中发表的《LP》系列最新作。随后公布了女主角之一在放学途中一边对话一边向玩家说明游戏内容的视频影像。游戏的内容虽然尚未完全公开，但目前可以确认的是利用3DS内置摄像头的脸部识别机能和通信机能实现的多种新系统等等。



内田明理对您说

我自身最近将《尖帽子与魔法商店》的开发告一段落，准备开始新的《LovePlus》游戏的开发了。虽然现在详细的内容还不能发表，开发组一定会从此开始努力加油开发的！


コーエーテクモゲームス
早矢仕洋介氏

光荣TECMO

代表作

《死或生》、《忍者外传》系列的开发小组TeamNIJIA的现任组长。

开发体制的不同将带来游戏性的怎样变化呢

早矢仕洋介关注的作品就是它!

●《**DMC鬼泣**》

（PS3、XBOX360/Capcom）



本作是由日本的开发组与海外工作室共同开发的游戏，究极会产生怎样的作品令人很感兴趣。我们也在做《忍者外传3》的开发，而我们的游戏核心都是日本国内工作人员制作的。这种开发体制的差异，究竟会令游戏性产生怎样的变化也是很令人期待的。

●**任天堂3DS**

将游戏3D化能带来怎样的变化，这正是需要现在游戏开发者所要面对的反复尝试的过程。我们也在进行3DS的作品开发，这种无法简单找到答案的游戏开发也充满了乐趣呢。今后将出现的各种作品将各自找到自己独特的“对3D的答案”吧。让我们期待好了。





早矢仕洋介为您带来的最新作

3DS 死或生 多重维度

光荣TECMO/发售日未定/价格未定

作为贴图3D格斗游戏而倍受好评，甚至推出了登场女性角色的外传作品的《死或生》系列在任天堂3DS上再度登场！



早矢仕洋介对您说:

Team NINJA面向任天堂3DS平台制作的《死或生 多重维度》正在制作中。本作以“想再打一架吗？”为开发的口号。系列玩家会喜欢的要素自不必说，吸引并不接触3D格斗游戏的玩家的要素也准备了不少。还请大家期待今后的后续报道！



肥皂

传统ACT，你们都去哪了？

毫无疑问，PS2时期是各大游戏厂商的高产年代，也是传统ACT游戏的黄金年代。当时Capcom的《恶魔猎人》系列、《鬼武者》系列、以及创意无限的《幻侠乔伊》系列，SEGA的两作《超级忍》，脱裤魔的《忍者龙剑传》等等都让肥皂沉迷其中不能自拔。哪怕就连目前早已失去独立品牌地位而沦为史艾子公司的Taito都有《武刃街》这种制作水准尚可的ACT游戏问世。不谈自己水平有多高，咱玩的就是其中的那股劲儿——天马行空的打法、爽快的连击、华丽的战斗场面再配上令人血脉喷张的音乐，流连其中，夫复何求啊。

自从进入PS3/Xbox 360时代后，各个游戏平台上可以拿的出手的传统ACT游戏也就剩下《恶魔猎人4》、《猎天使魔女》、《忍者龙剑传2》以及LU向化的《战神3》了。为什么传统ACT游戏的路子越走越窄？是当下各大游戏种类逐渐融合的发展潮流所致？是现在的玩家不愿再去潜心研究一款硬派ACT？还是知名的动作游戏制作人纷纷离职所致？作为一名乐观派，我满心期望将来还能有传统ACT和玩家见面，无论是续作还是原创，只要能保留当初ACT那种硬派的内核就好。

归根结底，最重要的一点，相信不只是ACT,就连RPG等游戏种类的粉丝们也是同理。玩家们玩游戏就是为了其中某点与自身达成的共鸣。



莫邪

死亡空间，曾经的那种在太空中的窒息感，真实到尖叫的恐怖感，最近的预告片中又全都涌了回来，然后EA告诉我们说，可以联机，于是我们就可以联机了,从此我们背后站这的就不再是怪，而是同生死共患难可以信赖的同伴啊！只是一次连四个人，会不会像怪物猎人一样出现虐怪的情况,就不好说啦......



赤银

看完以上大家的留言，感觉值得期待的作品都被大家说完了。那么赤银就不和大家重复说点特别的？记得当年来电软面试的时候被问到最喜欢什么游戏，当时想也没想就说出了《怪物猎人》和《逆转裁判》两个游戏，现在《猎人》的新作只有十来天就要发售了，《逆转》的新作《检事2》也预定了明年，这样看来一切还是很顺利的进展中的。不过另一款当初很喜欢的一款游戏倒是迟迟没有消息，也就是KONAMI小岛的《Z.O.E.》了。此外赤银倒是很博爱，RPG、ACT、SLG、AVG通吃，值得期待的新作大都在路上。再说个题外的就是ELF的《人间デブリ》了。

好了，这么多业内人士包括小编期待的游戏都摆在这里，请问是否有读者你喜欢的呢？身为读者的你期待的又是哪款新作呢？希望大家踊跃来信或是在博客留言告诉我们。我们的来信地址邮编在第3页目录，博客微博地址可以参照54页红魔馆。还希望大家把自己的期待告诉我们，以便我们按大家的需要调整杂志内容哦！



GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.288
2010年 12月上

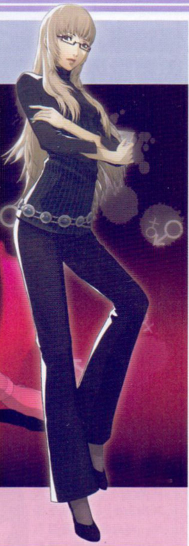
封面图：《刺客信条 兄弟会》

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS



GAME 攻略人行道 GUIDES

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
ark1800
特约画师：华　尧
JUST WE
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明



微软的KINECT宣传攻势全面铺开，为了抢占体感市场可谓不遗余力，图为KINECT在台湾省上市时举办的发布会现场，宅男女神郭书瑶正在和一个小朋友共同试玩。

EVENT 日本专讯

掌上狩猎倒计时！《怪物猎人携带版3rd》完成发表会！公开狩猎地图信息，遨游世界纵横猎场！



本刊讯　CAPCOM于11月10日在东京帝国饭店召开PSP狩猎动作游戏《怪物猎人携带版3rd》的完成发表会。在会中公开了多项关于本作的新情报以及宣传影片，和多方异界合作所展开的各种企划。包括和日本知名服饰品牌UNIQLO、朝日饮料等等的合作商品。

在本次公开的影片中，首先看到猎人带着自己的随行艾路，在优克摩村里生产，训练艾路们的日常生活样貌。先前公开的新农场要素以及随行艾路新增的各种设施都可以看到实际游戏画面。再来是在浴场里面泡汤，加强状态后出门狩猎了！出门之后紧接着放出了一部分的开头CG动画，还有猎人讨伐怪物的影像。正当以为讨伐成功的时候，画面闪烁出现WARNING字样，竟然还有怪物乱入！画面一转马上看到猎人不断陷入危机，还可以确认到有多数未公开的怪物登场。在最后配上令人激昂的怪物猎人主题BGM，搭乘击龙船和峰山龙对抗！

◆新公开系统：

1、造访猎人（ふらっとハンター），互相交换公会卡片（ギルドカード）的狩友，会在单人游戏时作为NPC在集会浴场现身。可以从造访的NPC猎人得到道具、一同入浴等等。更加强了玩家之间的互动。

2、乱入任务，在接任务时地图的状态为"不安定"的状态的话，在达成任务条件（例如讨伐成功等）时，画面会显示WARNING，会有强力怪物乱入。另外，通过乱入任务算是得到额外奖励，就算在"乱入任务"途中力尽，也会得到原先的任务报酬。当然，通过乱入任务的话，就可以得到追加报酬。



↑怪物猎人DX猎人人像系列(雷狼龙)

◆异界结合企划：

CAPCOM也公开了多项异界合作企画，最令人注目的是将和日本知名服饰品牌UNIQLO合作推出30种类的《怪物猎人携带版3rd》T－Shirt，售价各1500日元，和游戏同步于12月1月开卖。在游戏中也登场了UNIQLO系列防具、随行艾路用装备以及武器。上述装备将会于12月下旬公开下载任务，使用通过任务配给的UNIQLO券（**ユニクロチケット**）生产出来吧！

◆相关商品：



CAPCOM预定推出的相关产品包括：怪物猎人DX猎人人像系列（游乐中心景品）、怪物猎人携带版3rd一番抽奖（**一番くじモンスターハンターポータブル3rd**）、专用手柄架，对应装备大容量电池PSP、怪物猎人携带版3rd饰品组、PSP擦拭布、游乐场景品。



↑专用手柄架，对应装备大容量电池PSP。

CAPCOM于发表会后公开了《怪物猎人 携带版3rd》的最新情报。本次公开了本作可前去狩猎的各个地图的信息，以及新怪物，还有随行艾路的新防具。身为一个猎人，对于装备品和狩猎地形的知识可以说是非常重要，猎人们请好好确认本次公开的6种地形以及该带出门的道具，为狩猎生活做好预习吧。

◆孤岛



高低起伏不定的森林、直接面海的悬崖以及光线稀少的漆黑洞窟。气候稳定，岛上几乎被森林覆盖。另外还有丰富的水源植物生长茂盛，丰饶的环境栖息着各式各样的生物。

◆砂原

气温高且干燥的地区。但在如此荒凉的土地上，也是有耐干燥的植物生长。砂原日照强烈，白天出门狩猎的话，防中暑道具想必不可或缺。一到夜晚地图特性会有180度的大幅改变。

◆水没林

广布于热带的湿地，拥有复杂生态系的森林。一大半的区域都被浅水所覆没，从上流不断注入丰沛的水量，遍布的川流和湖泊永不干涸。高度的湿度和气温滋养着丰富的菌类以及植物。

◆冻土



终年刮着暴风雪的极寒之地。土壤结冻对于动植物来说都是非常严酷的生存环境。正因如此生物的进化十分独特，对于追求稀有素材的猎人来说是很贵重的猎场。大河上漂浮着碎冰和广布针叶树的森林。特别值得一提的是巨大的洞窟。不只内藏丰富的矿物资源，也遍布了不少怪物的残骨，似乎是怪物们的墓场。

◆火山

难以接近，喷发正处于全盛期的火山，可以观测到不断持续的喷发中。虽然是生还困难的危险地带，但火山可是因熔岩结晶化而存在着大量稀有矿石的宝库。也有适应艰难的生存环境，特有种的怪物栖息。也因如此许多猎人宁愿冒着死亡的危险也要来到火山狩猎。

◆溪流

邻近优克摩村的地图。从位于高处的营地望下，美丽的溪流夹着峡谷，遥望着对侧的山地。过去是有人居住的集落地，所以可以看到有着废船、吊桥和祭祀的神龛等等遗迹。林相茂密、水源丰富，尤其木材质量非常优良。

◆新公开怪物

尾槌龙 多博尔贝尔克（**ドボルベルク**）

拥有像山一样大的躯体和大角的多博尔贝尔克，会运用像铁槌一样大的尾巴横扫、扣击、挥倒树木等等。不只如此还会运用尾巴的回转离心力使出意料之外的快速移动。



EVENT 日本专讯 《怪物猎人携带版3rd》随行艾路武具店、峰山龙讨伐！

本刊讯 PSP版《怪物猎人携带版3rd》发售在即，CAPCOM自11月起，几乎每周都要公开一些游戏的新情报。而在最近的一次则公开了猎人的最佳助手随行艾路的武器防具详细情报，以及巨大古龙－峰山龙“疾恩·末岚（ジエン·モーラン）”以及其讨伐任务流程介绍。在本作中，玩家可以生产随行艾路的武器和防具，帮艾路们穿上中意的装备。可以帮艾路装备武器、头以及身体三个部位。下面还有其他的详细信息，大家一定要仔细留意啊。

●随行武具店（**オトモ**武具屋）：

在这里使用各种“端材”生产随行艾路的装备，



另外也可以使用素材来交换端材，店主为温和的红叶爷（**モミジイ**）。玩家生产装备、加工时会使用各种素材，而剩下的材料就称为“端材”。随行武具基本上使用端材和金钱生产。玩家可以在农场和自家中的随行箱管理随行装备，要是生产了新的东西可以在这里确认并帮艾路穿上喔。

●随行武器（**オトモ**武器）：



不同武器的攻击力、属性、斩味、会心率和切断、打击的攻击系统都不甚相同。另外每个武器都会附属回力镖，不用在意艾路的攻击方式尽量生产吧。

●随行防具（**オトモ**防具）：

各种防具的防御力和耐性不同，根据讨伐的怪物更换不同的装备艾路会耐打很多；当然也可以走重视外表路线，装备中意的防具出门狩猎！另外防具并不会发动随行技能。

●峰山龙疾恩·末岚（**ジエン·モーラン**）：

疾恩·末岚为象征丰饶的巨大古龙，可以在它的背上挖掘到稀有矿石。在移动时会随着沙吞进无数的有机物，会有许多迪尔克斯（**デルクス**）为了其掉落的残渣而群聚在疾恩·末岚的周边。



●搭乘击龙船迎击峰山龙：

为了迎击疾恩·末岚而准备的击龙船，具备着足以承受巨型怪物攻击的强度。如果力尽3次或是击龙船耐久值归零的话任务就会失败。也有被抛到船外的情况，赶紧抓紧安全绳回到击龙船上吧。疾恩·末岚接近时，就是从击龙船上跳到疾恩·末岚背上的好时机。大家还可以在疾恩·末岚背上采取矿石。

HARD 日本专讯 SCEA发布新版PS3蓝牙耳麦 提升音质强化PS3专属功能

本刊讯 美国索尼计算机娱乐（SCEA）于PlayStation官方博客发表，将于近期推出新版PS3用蓝牙无线耳机麦克风，新耳机继承了前版的功能并进一步加以强化改良，以相同的价格发售。



这款蓝牙无线耳机麦克风具备多种PS3专属功能，可通过USB连接线与PS3连接轻松完成配对与充电，置于同捆充电座充电时还可以充当桌上型USB有线麦克风使用。

收音部分改为采用双麦克风设计提升音质，内建背景噪音消除功能，支持专属的高质量传输模式。本体体积较前版缩小30%，具备加大的静音按钮与游戏通话状态指示灯。

除了支持PS3之外，该蓝牙无线耳机麦克风也可以用于蓝牙手机等兼容于蓝牙1.1版以上规格的装置上，支持三方通话与话中插接等通话功能，持续通话时间约6小时。

新版PS3蓝牙无线耳机麦克风预定近日在北美推出，建议零售价49.99美元。另外，PS3专属功能必须搭配PS3 3.50版以上系统软件使用。

EVENT 日本专讯 襟川阳一接任TECMO KOEI社长 松原健二辞职疑与巨额亏损有关

本刊讯 TECMO KOEI控股公司于11月8日宣布，现任社长松原健二于11月8日正式辞去执行董事社长职务，由目前担任董事最高顾问的KOEI创办人襟川阳一接任执行董事社长。

官方新闻稿中表示，松原健二于11月8日举办的董事会中，以“个人因素”为由，提出执行董事社长与董事的辞呈，具体原因则未公布。董事会受理该辞呈，同时宣布由目前担任董事最高顾问的襟川阳一接任执行董事社长。卸下执行董事社长职务的松原健二将暂时转任董事，预定于11月30日辞去TECMO KOEI Games、KOEI TECMO Waves与KOEI TECMO Net的所有职务，离开公司。

TECMO KOEI还于同日发表2010年度上半年财报，营业额较去年同期减少27.5%，营业亏损高达16亿5600万日元，而且这笔巨大的亏损主要来自游戏软件事业的16亿2300万日元亏损。所以，外界猜测松原健二的辞职和经营不善有关。

现年60岁的襟川阳一是KOEI的创办人，1978年创立光荣公司担任执行董事社长，并以“SHIBUSAWA KOU”为名主导《信长之野望》、《三国志》等旗下代表作的创作，后于1999年转任执行董事会长，2001年转任董事最高顾问，退出经营专注于游戏创作。而这次则是襟川阳一相隔11年后，再次接任执行董事社长。

TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，将随PSP狩猎动作游戏《怪物猎人携带版3rd》同步于12月1日限量推出特别款式PSP主机“怪物猎人携带版3rd猎人样式”，价格6180元（合人民币约1250元）。

●《铁拳TT2》制作人原田胜弘在国际电玩赛上公布了一段新的影片，解说测试合作连携以及墙壁连段等内容，并宣布本作预计2011年夏天首先在街机上推出，家用机的移植也将展开，预计2011年底登录家用机。

●Bushiroad公司日前公布了预定12月16日在PSP上发售的游戏《侦探歌剧 少女福尔摩斯》。本作目前包括了游戏、小说、漫画、动画以及网络广播等等领域，其故事的核心舞台，是架空的怪盗与侦探活跃着的近未来的世界里的「侦探之都」。



●CAPCOM与韩国CJInternet合作、以知名游戏《魔界村》为基础研发新款在线横向动作游戏《魔界村Online》。目前《魔界村》在多样化平台上已经推出超过15款以上作品、销售量超过410万以上，游戏具有独特的世界观与出色的动作性，加上高难度的内容等方面都受到玩家的欢迎。



●PSP《战场女武神3》正式宣布将推出动画新作，《战场女武神3》的舞台在征历1935年虚构的欧洲大陆，拥有强大力量的帝国、连邦和夹在其之间的加利亚公国所展开的故事。而目前已知全两集的《战场女武神3 OVA》剧情为游戏中未收录的原创番外篇故事，预定将在2011年春季推出，价格未定。

●LEVEL-5宣布，开发中的NDS游戏《双重国度 漆黑的魔导士》，将于12月8日在东京盛大举办千名玩家参与的完成发表会。会中将邀请担任游戏角色配音演出的艺人多部未华子、长泽雅美、大泉洋、渡边惠里等人登台，担任片尾曲演唱的歌手麻衣也会在现场演唱。

●CAPCOM与新力电影娱乐共同制作的CG电影《生化危机 诅咒》，于近日在官方网站放出了预告短片。该片是2007年《生化危机 恶化》的续集，仍由里昂（leon）担当主角。影片中可以看出背景是在东欧，而B.O.W.也投入实战之中，本片预定2012年上映，支持3D视觉特效。



EVENT 日本专讯 CESA公布2010年东京电玩展调查资料





本刊讯　日本计算机娱乐软件协会（CESA）于近日公布了9月“2010年TGS东京电玩展”最终日在CESA摊位进行的参观者问卷调查结果，针对参观者的身分背景、持有机种、游玩时间、购买意愿等项目进行调查，有效问卷数 1171 件。本次于9月16～19日举办的“2010年TGS东京电玩展”在为期4天的展期内总计有20万7647人入场参观，是东京电玩展自1996年举办以来首度突破20万人大关的历史新纪录。

【2010 年东京电玩展】

●性别部分：男性占74.7%，女性占25.3%。

●年龄部分：平均27岁，其中以30～39岁区间所占比例与成长幅度最大。

●职业部分：社会人士的比例增加，学生的比例下降。

●持有机种部分：以PS2的70.2%最高，次之为NDS/NDS Lite（NDS/NDS Lite与NDSi/NDSi LL分别统计）的68.7%、PSP的68.6%、Wii的56.7%、PS3的47.7%。占有率最高的PS2与NDS/NDS Lite呈现缓步下滑，Wii/PS3/NDSi/NDSi LL/Xbox360则是呈现稳定成长。

●最常游玩机种部分（单选）：以PSP的18.7%最高，次之为PS3的13.7%、NDS/NDS Lite的13.1%、NDSi/NDSi LL的6.7 %。使用率部分，NDS/NDS Lite由去年的第1名下滑至第3名。

●希望购买机种部分（复选）：以尚未推出的N3DS的33.1%最高，次之为PS3的31.9%、Xbox360的23.4%、Wii的18.8%、PSP的12.1%、NDSi/NDSi LL的9.1%。

●最喜欢的游戏类型部份（复选）：以角色扮演的67.3%最高，次之为动作的44.9%、冒险的31.3%、射击的26.7%、养成经营模拟的24.0%、战略模拟策略的21.5%。

●游戏频率部分：以每天游戏的36.8%最高，次之为每周2～3天的28.9%、每周4～5天的13.2%。整体来说重度玩家的比例较去年显著下降，整体分布与前年类似。

●游戏购买状况部分：过去1年内有82.1%有购买游戏，17.6%没有购买游戏。没有购买游戏的比例较前2年显著提高。购买游戏中觉得满意的游戏（复选）以《怪物猎人》系列的53票最高，次之为《口袋妖怪》系列的48票、《勇者斗恶龙》系列的44票。

●下载贩卖服务始使用状况部分：过去1年内有25.8%曾通过下载购买游戏，曾购买者平均每人购买2.9套游戏，有16.1%曾通过下载购买追加内容，两者都呈现稳定增长。

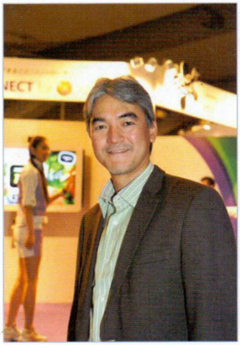
针对本次展出的PS3“PlayStation Move”与Xbox360“Kinect”体感周边部分，有7.7%打算购买PlayStation Move，6.3%打算购买 Kinect。两者在“考虑中”与“没打算”的比例总和都在80%以上，显示整体购买意愿并不强烈。不过如果只针对最常游玩两机种的人群进行调查的话，最常游玩PS3的受访者中，有13.7%打算购买PlayStation Move，最常游玩Xbox360的受访者中，有38.6%打算购买Kinect。



EVENT 日本专讯 Games Japan Festa 2010 in OSAKA召开 泉水敬亲自上阵宣传Kinect体感游戏

本刊讯　由日本国内约1600家电视游戏贩卖店所加盟的团体——日本电视游戏商业工会倡导召开的“Games Japan Festa 2010 in OSAKA”于2010年11月13、14日在位于大阪的ATC礼堂进行了为期两天的展会。以向关西圈的玩家提供体验最新游戏的机会为主要目的的本活动这次已经是第九次召开，对于当地的玩家们来说已经是习以为常的老朋友了。今年的主题，恐怕要算是PS3的新扩展硬件“PlayStation Move”，已经Xbox 360的新游戏系统“Kinect”的展出了。特别是Kinect面临将在2010年11月20日发售，在本次活动中着实加大力度进行了宣传。

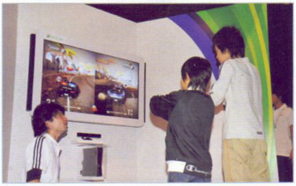
利用Kinect的作品《Kinect大冒险！》，《Kinect运动会》、《Kinect 动物园》这些第一方游戏自不必说，KONAMI的《热舞进化》、NBGI的《用身体来回答的新型头脑锻炼》、SEGA的《索尼克 自由骑士》、hudson《自由十项全能王》、育碧的《你的体型 塑身进化》等等第三方软件也多数出展。本次活动中有总共十款作品提供试玩，场景以圆形的体验区构成，周围聚集着等待试玩的人群和观看试玩的人们交相辉映，盛况空前。此外，当场试玩和围观的人群中孩子们与情侣依稀可见这一点也极具Kinect的特色。虽然以往Xbox360游戏更多给人是面向核心玩家CP的印象，这次由于Kinect的登场，其用户层想必会进一步得到扩大。



作为关西地区Kinect的首次大规模展出，在会场微软的执行役常务家庭娱乐事业部本部长泉水敬的身影也出现在了展会上。此前他也曾出席在日本各地开展的各种Kinect体验会，并且在参观了本次Games Japan Festa会场后表示，“听到了试玩的朋友们很多‘很有趣’‘一定会买来玩玩看’的反响，作为我们开发者来讲感到非常高兴与振奋”。“只有通过直接接触才能将Kinect的魅力更快、更准确的传达给大家”，“在会场上经常能看到，最初孩子在高兴的玩，而被他们所吸引孩子的父母也参与到了游戏中来，这种可喜的连锁效应”，“由于一直以来的相信也会同样支持Kinect的新游戏，整体上来讲能够确实地感受到用户层得到了扩展”。







SOFT 日本专讯 《Marvel vs. Capcom 3》彩绘包装与新增下载人物



本刊讯 《Marvel vs. Capcom 3》预定将于2011年2月15日在北美推出普通版和特别版，特别版中将使用铁盒彩绘包装，附赠漫画与追加下载角色等。

特别版包括：1/彩绘铁盒包装。2/Frank Tieri 编辑的12页漫画，活动插画与同人插画。3/MARVEL电子版漫画1个月会员。4/两名追加下载角色。

附赠的下载角色为CAPCOM人气游戏《生化危机》中的吉尔与美式漫画《Doctor Strange》中的反角绿妖魔这两名角色。





SOFT 日本专讯 《梦幻终章》Wii捆绑版推出



本刊讯 任天堂近日宣布，将推出Wii平台游戏《梦幻终章》的主机捆绑版。《梦幻终章》是由MISTWALKER制作，预定于2011年1月推出的角色扮演类游戏，售价6800日元，由曾制作《蓝龙》、《FF》系列的坂口博信携手植松伸夫共同推出。游戏中的两位主角是青年佣兵艾尔萨与气质高贵的神秘女性迦南。



主机捆绑版将包括《梦幻终章》主题彩绘包装，Wii白色主机一套、白色传统控制器一套、《梦幻终章》游戏，价格25800日元，比分别购买便宜3000日元。

SCOOP 美国专讯 海外游戏开发者见闻

日本与海外开发文化的差异

史艾游戏公司的Julien Mercelon在开发体制上比较了日本与海外的差异。Mercelon还在育碧工作的时候，曾经去日本设立工作室，但是无奈最后以失败告终。他说欧美人在日本游戏界工作的难度很大。“日本游戏落后世界至少5年左右，因为他们的游戏都是面向日本国内发售而制作的，所以出口的难度极大，他们与世界相隔离，虽然认识到开发效率上的问题，但是要正确处理文化和工作方法的不同这一前提下，改善效率，确实不简单。”

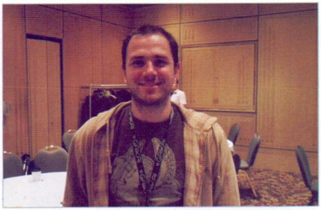
文化差异方面，他说了这样一个事情，日本人说话非常讲究，总是把自己摆在很谦卑的地位，这样让我们外国人很有压力，虽然明白英语怎么说，但是不知道该用什么严谨的日语来表达所以不会贸然说话。

其次是RPG的不同，比如美式RPG《质量效应》那样的游戏都是在游戏过程中慢慢植入感情因素，而日式RPG却是通过CG语言来煽情，而且乐此不疲，但是他们却一直使用本来就不高的CG处理能力，所以一直不能做的很好。

最后他对音乐部分的植松伸夫和水口哲也推崇备至，说这两人堪称日本游戏界的顶级音乐制作人。而日本的多领域展开盈利模式也让Julien Mercelon羡慕，从漫画、动画、周边到游戏，一个产品同时在多领域推出，这在欧美，目前是很难做到的。



在这个日本游戏界的多难时期，加强与欧美制作人的合作与交流势在必行，而欧美制作人们也乐于输出他们的先进技术。作为玩家，我们衷心希望日本游戏业界能顺利渡过难关，走的更高更远。



阿列克斯·哈金森（育碧公司制作人）访谈

育碧游戏公司在加拿大的蒙特利尔的员工人数超过2000人以上，是这里最大的游戏集团。日前记者对驻扎在这里的育碧公司制作人阿列克斯进行了访问，下面是报道详情。

——您在蒙特利尔工作的最大优势是什么呢?

阿列克斯 我出生于一个小镇，在那里没有什么工作机会，所以之后我怀揣梦想去了加利佛尼亚，在那里认识了这些有才能、血气方刚的年轻人，能和他们在蒙特利尔工作，我感到很荣幸。

——如果有人对这里的工作感兴趣，那么你有什么建议对他们说吗?

阿列克斯 最好能说英语或法语，而且除了对游戏有热情还有有一定的经验。

——公司用语是?

阿列克斯 法国的公司当然是法语，自己的法语好的话对工作就可以游刃有余。不过在开发小队还是会英语、法语同时使用。

——蒙特利尔的EA和UBI最大的差异是什么?

阿列克斯 EA是美国公司而UBI（育碧）是法国的，但是他们中每个开发小组都有很大的不同。都有自己的鲜明个性。

——现在正在制作什么游戏?

阿列克斯 《刺客信条》系列，我也只能说道这里了。抱歉。

interview

《真·三国无双6》制作人访谈

铃木亮浩为您揭开系列进化后356神秘的面纱
各种新系统、新设定、新创意，敬请关注!!



铃木亮浩

自初代《真·三国无双》到3代为止担任系列导演的男人。此后还曾负责担任《剑刃风暴 百年战争》、《真·三国无双5 帝国》、《三位一体 龙士传说 零》的制作。本作《真·三国无双6》的制作人。

目标是更具戏剧性的《三国志》

——首先，请问本次《真·三国无双6》的制作理念是如何呢?

铃木 本作的制作概念就是**"电影式的一骑当千"**，目标是在剧情动画和实际游戏两方面实现更加戏剧化的描绘。

——**动作部分和动画部分的无缝连接**就是为了这个吗?

铃木 是的。之前的系列作品都有战前准备画面，由于夹在在剧情动画和实际战斗间，影响游戏的流畅性。于是我们决定将其废除。具体说就是在**满足关卡胜利条件后，会马上切换到剧情动画和称为Intermission的状况说明画面，之后马上回到游戏画面**。而装备变更等在游戏画面中任何时候都可以进行，极力避免游戏流畅度因此受影响，以此为方向在制作的。

——以往的系列作品中，在准备画面可以装备攻击力上升等道具和马匹等道具，这些在本作完全没有了吗?

铃木 **准备画面完全废弃了，不过换成了另一种形式**。其实关卡开始时武将是出现在自军的阵中的，这个状态下战况并没有开始，阵中有我方的武将和武器店等，可以和他们对话购买武器或是变更装备。行动之后和关键人物对话，阵大门就会打开，战斗正式开始。

——是不是类似《联合突击》系列中街的样子?

铃木 恩，和那个接近。

——刚才提到了武器店，本作中武器是能够买的吗?

铃木 **武器既可以在关卡中获得，也可以用金钱购买**。金钱可以考完成关卡获得。

——本作最令人瞩目的部分就是新启用的交换使用两种武器的模式，这种想法的出现是受联合突击系列的影响吗?

铃木 只看武器切换可能会这么觉得，但其实跟那是没关系。其间经过各种曲折才成了现在的样子。本作最初是**希望作出可以装备各种各样武器的系统**，探讨怎样在战斗中有效利用武器切换，最开始是想简单地从菜单切换武器，但这会影响流畅度，而且好不容易可以装备多武器，切换别的武器时还得逐个打开菜单使游戏终止，我想这对动作游戏而言肯定不好。于是就有了实时切换武器的想法。同时可装备的武器，最初不止2种。比如编成一组，从大概5种中切换，这样的方案也有提出。但是实际试过后发现，在3种间切换就十分费力了。之后犹豫在2种还是3种之间选择最终敲定为2种。

——5种武器切换恐怕真的要忙死了（笑）。"切换攻击"的想法也是在这些考虑中产生的吧，可否具体说明一下呢?

铃木 **切换攻击是一种与普通攻击、CHANGE攻击不同的特殊攻击，攻击的同时切换武器并发动特殊效果**，譬如用刀可以使人浮空、用弓可以把敌人冻住，更有那种**只有使用切换攻击从其他武器切换过来才会发挥效果的武器**，譬如连弩炮，使用切换攻击切换武器后一定时间内会装填火药，使攻击范围加大。

——这样的系统是在考虑如何活用两把武器的优点中诞生的吧?

铃木 的确是这样的。**即使是连弩炮这种单独很难用的武器，只要通过活用切换攻击，就能补足缺点，有效利用优点来战斗**。

——这样看来摸索武器间的最佳组合会非常有趣啊。稍微换个话题，一直以来《真·三国无双》系列中赵云用枪，黄忠用弓，每个武将的个性武器都是固定的，而本作如此大的改变会不会是一种冒险呢?

铃木 是啊，制作组中也对此也有各种各样的意见，不过我们为了作出不同于以往系列作品的有趣之处最终还是这样决定了。虽然这样给每个武将附加个性与保持武器的平衡性变得很伤脑筋，不过我决定**通过EX攻击和无双乱舞武将的特征还是可以很好的表现出来的**。

——原来如此，关于EX攻击可以详细说一下吗?

铃木 **EX攻击是装备上给每个武将设定的得意武器时才能发动的特殊攻击**。这个也能像切换攻击一样组合进连击中。但是也不用因为EX攻击的存在，就必须装备得意武器。比如使用关羽时，虽说装备青龙偃月刀的话就能使出EX攻击，但是为了弥补关羽攻击缓慢的缺点，而装备攻击速度优异的双截棍，这样的选择也是可以的。

——不仅是考虑武器间的组合，考虑**武将与武器间的组合也充满乐趣**的呢。

铃木 是的，希望大家能用自己喜欢的方式进行各种各样不同的尝试。

——孙尚香装备青龙偃月刀，这样不平衡的组合也是可以的呢。

回归大家熟悉的动作手感

——本次无双乱舞的变化也很大啊，**不但可以持有复数条无双槽，而且各武将都有两种无双可以使用**。为何要如此变化呢?

铃木 在玩以往系列时，大家一般都会保留无双槽以防受到敌人攻击时用于保命与反击。于是这次我们**希望大家能够更加爽快地使用无双乱舞**。想要像4代的时候，面对大量敌人涌出，将他们一片吹飞的手感更加显著地表现出来。希望这次能以更加积极的方式应对战斗，所以废除了以往作品的保命作用，**使角色持有复数条无双槽就能连续使出无双**。加之既然可以爽快地尽情使用无双，那只有一种无双想必肯定不过瘾，于是**加入了2种无双**。而且根据武将不同，无双乱舞发动时会做出特色的动作，说出特色台词，借此增加武将的个性特征。

——两种类无双乱舞的灵活运用就变得很重要吗?

铃木 的确如此，**有的武将可以将无双乱舞1和无双乱舞2连续使出，相反也有武将的两种无双分别是对单体造成大伤害的和大范围攻击**，持有各自不同效果。通过持有两种无双，以此使武将的个性更为鲜明这也是我们的目的。

——这次**有的武将在空中也能使出无双乱舞**，这也是由于如果空中能使出无双的话会很有趣这样的想法吗?

铃木 是的。另外由于以往在空中受到连续攻击时都没有能够回避的手段，这个时候如果有能在空中使用无双乱舞的角色，就能通过使出无双，**一边躲避攻击一边发动反击**了。

——这样就不会一直受到敌人攻击了啊。另外，关于无双乱舞使用时的武器我也很在意，这次基本能够自由装备武器，使用无双乱舞时会怎样呢?

铃木 其实**使出无双乱舞时，武将会将使用的武器偷偷换成得意武器**的哦。不要问我他们是从哪里拿出来的（笑）。

——也就是说，比如即使赵云装备刀和两节棍，使出无双乱舞时也会变成枪吗?

铃木 正是这样。

——明白了。刚才您说过想要**恢复过去的操作手感**。这就是本次采用了**通常攻击和CHANGE攻击**组合式这种接近4代的系统的理由吧?

铃木 5代发售的时候，我想持有PS3的用户还大多是



真·三国无双6 全面进化
电影般磅礴的一骑当千

回归原点的同时无限创新
献给新老FANS的敬礼之作



核心玩家。而现在PS3发售4年多了，过去系列的玩家多数都应该有PS3了吧。我想正是现在推出**有着过去熟悉操作感并进一步提高爽快感**的《真·三国无双》新作的话，大家一定会很高兴的吧。于是对系统进行重组结果就是现在这种类似4代的感觉。

为了编织新的故事

——接下来让我们谈谈角色和故事方面，首先，晋势力的登场着实令人惊讶。怎么想到这点的呢？

铃木 一直以来都以三国志为题材用同样的人物来编排故事，主要内容都没有什么变化。特别是海外的玩家老是说“**又是黄巾之乱，黄巾之乱多少年还没被镇压吗**”。想必一定有很多朋友在期待**新的故事**吧。考虑如何写出新的故事自然就想到了晋。

——故事模式是以每个武将分别展开的吗，还是说以各个势力展开的呢？

铃木 **分势力展开故事**，这次希望能让大家更深入的体验游戏的剧情。因此**过去一个势力大概8关左右就结束了，而本作的容量增加到了近3倍**哦！

——那么，每个势力的故事模式可以全部使用同一个武将来玩吗？

铃木 这是不行的，**根据故事的发展改变的，各个关卡中最有故事性的人物将作为主人公**。比如长坂之战，就能够再现赵云救出阿斗这样三国中的名场面。这时如果玩家不擅长使用赵云，就可以装备你所擅长的武器就好了。



——能够进行武器切换的优点在这里就体现出来了吗。

铃木 是的，为了在故事模式中描绘更精彩的**戏剧性三国故事**采用了配合关卡剧情选择使用武将来游戏的模式，而想要一直使用同一名武将来游戏的话则可以选择进行**编年史模式**。在那里不断磨练自己喜欢的武将。



——原来如此。那么接下来谈谈本作的武将如何。这次似乎有像**大乔**和**星彩**这样的系列武将复活呢。

铃木 其实令她们加入的理由很简单，我们想要玩过之前系列作品的玩家们能够更为尽兴的玩到本作，而尽可能地**让过去熟悉的角色回归**，让大家有种重归故地的感觉。

——那么，有关从《联合突击2》开始参战的蔡文姬又是如何决定的呢？

铃木 本来**蔡文姬**就是决定在《联合突袭2》之后就加入正传系列的（笑）。

——原来是早就定下来的啊。





铃木 实际上有关《真·三国无双》的世界设定，全部是由ω-Force负责监修的。在决定登场角色的时候，确定了蔡文姬从《联合突击2》移植到6中，因此两方作品中都是同样的设定。

——顺便问一下，**吕布**和**董卓**等都还未公布，可以期待他们参战吗？

铃木 现在还不敢断言（笑）。有关武将的登场情报，**请期待我们的后续发表！**

制作者的话

——那么最后请向fans说几句吧。

铃木 本作的操作手感力求**接近系列作品中最好的式样**，并且以“**电影般的一骑当千**”为制作理念，为了使大家体验到伴随着**从未有过的临场感和投入感**的三国故事，我们会努力做好的。希望能够做出无论是玩过无双系列的玩家，还是接下来将有进入无双世界的朋友都能满意的作品。

还请大家多多支持！

顽固的死脑筋
诸葛诞 字公休
CV：桐本琢也

诸葛一族的子嗣。在同一家族中，有人称为“龙”的诸葛亮孔明和称“虎”的诸葛瑾子瑜。而他却被人笑称为“犬”，尽管如此他仍靠着坚实的努力在魏国取得了较高的评价。为人正直，有极强的正义感。但其视野不够宽广，难以做到全观大局。





活眼之美姬
王元姬
CV：伊藤加奈惠

魏国重臣王肃之女，同时也是司马懿之子司马昭之妻，晋开国皇帝晋武帝司马炎之母。自幼聪颖且不乏胆识，周围众人皆慨叹其“何不生为男儿”。礼仪端庄，平易近人，即便对弱者也能以礼相待。



无限延伸的钢弹物语

ガンダム無双3 GUNDAM MUSOU 3

一机当千的《高达无双》系列第三作，距离发售还有不到一个月了，各时代作品中的登场机体也逐渐决定，今天让我们介绍其中公开的最具有代表性的一部分。从UC世纪到G、W、倒A皆有收录。本作虽同作为无双类作品，本作在编辑部的人气比起上期介绍过的356和Z53Z要差远了，比较感兴趣的只有协力负责这次高达无双3的赤银和宇多田了。此外肥皂由于负责了上上次的介绍，或许我们可以说服他也加入。据说宇多田届时要购入正版，希望做攻略的时候赤银也能帮得上忙。

PS3 / X360	本刊译名：高达无双3		2010年12月16日	
	动作高达	NBGI	7800日元	日版
	蓝光/DVD	1~2人	720p	审查预定

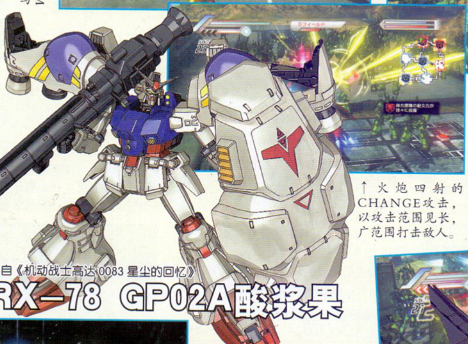


出自《机动战士高达UC》
新安洲
最新小说《机动战士高达UC独角兽 第二话》中登场的机体新安洲，驾驶它的是被称为夏亚再来的伏卢·弗隆塔尔。

→新安洲的长距离狙击BEAM枪，攻击范围较窄但其射程与威力却出类拔萃。







↑火炮四射的CHANGE攻击，以攻击范围见长，广范围打击敌人。



出自《机动战士高达0083 星尘的回忆》
RX-78 GP02A酸浆果
UC世纪外传中出现的机体，试作机2号，装备有核弹头。试验阶段被人称“所罗门的噩梦”的阿纳贝尔·卡托少校抢走。



↑GP02A使出豪放的双剑攻击，攻击范围似乎仅限于正前扇形区域。







幽绿的死神之镰将夜空与敌人两断

高达W系列五小强之一，驾驶员是迪奥·麦克斯维尔，其死神一般漆黑的双翼和手中的绿色BEAM大镰，仿佛地狱中的恐怖死神一般，故此得名。

出自《新机动战记高达W》
地狱死神高达

GAME SYSTER 介绍 1

诱爆系统

战斗中只要以蓄力攻击或是SP攻击给予敌机最后一击，被击破的敌机会引发粉红色的爆炸，将周遭的其他敌机卷入造成伤害，此时如果遭受波及的敌机也被击破的话，就会诱发另一波爆炸，造成巨大的连锁反应。





↑→自己寻找引发连锁爆炸的方法吧，实现连锁爆炸事件相当赏心悦目的事情哦。

GAME SYSTER 介绍 2

战力计量表

本作战斗系统有别于前作，这次敌我双方都拥有各自的战力计量表，即使自机被击破也不见得就算失败，只要我军的战力计量表尚未耗尽，就可以再度出击。





战力计量表

前作都是只要玩家控制的机体被击破即为任务失败，这次的新系统让玩家不再担心领便当啦！

制压敌方领地 击破王牌机体





不是主角机又怎样





本机是联邦军开发的可变型MS，全身装有5个寻物探测器，都能轻松地探测到敌人的踪迹。

出自《机动战士Z高达》

汉布拉比



十二王方牌大车轮





本机是新香港选手东方不败所驾驶的九龙高达感染了DG细胞之后变成的机体，也是恶魔高达四天王的首领机。

出自《机动武斗传G高达》

尊者高达











出自《TURN A高达》

TURN X

本机是基姆·金卡拉姆的专用机，是自月面环型山中被发掘出来的机体，与TURN A高达具有同等的性能，也搭载了同样的系统，更能解析、复制TURN A高达的机体性能。



出自《新机动战记高达W》

艾比安高达

"艾比安高达"所装备的大口径光束刀和高能电热鞭都直接依靠机体本身提供能量，所以可以轻易形成理论上的最大杀伤力。









驾驶员卡缪驾驶的可变形MS。由于自身的新人类能力和新机体的强大性能，他在奥古反提坦斯的一系列战役中取得了辉煌的战绩。



出自《机动战士Z高达》

Z GUNDAM





热门大型街机卡片对战新作热血见参！



战国大战 1560 尾张的风云儿



ARCADE GAME ARC	本刊译名：战国大战 尾张的风云儿 1560		2010年11月10日	
	卡片对战	SEGA	价格未定	日版
	街机基板	1-2人	容量未定	审查预定

《战国大战尾张的风云儿 1560》是于2005年3月推出的大型街机实时卡片对战游戏《三国志大战》系列的姐妹篇。游戏以日本战国时代为题材，将承袭《三国志大战》融合卡片收集与实时战略要素的基本系统，并且在这款最新推出的游戏中还将加入配合战国舞台的新系统与新要素。



超多新要素大追加！









《战国大战》的基本玩法与当年的《三国志大战》相同，玩家将使用各个武将卡来组成牌组，并在战场盘面上移动卡片实现即时控制武将所率领部队进行战斗。在玩家初次进入游戏时还会有体贴入微的"新手教学"模式，方便玩家快速上手。

战斗中玩家只要将部队推进到战场最深处的"攻城区域"，游戏就会进入"攻城准备中"状态并开始累积计量表，当计量表值累积到最大后，就可以攻击城池减少敌方的"城池计量表"。



多样化的攻城选择击破敌方城池！





炮弹的伤害值巨大，但同样敌方也可以夺取大炮区域来攻击我方城池。玩家只要移动部队占领"大炮区域"就可以发射炮弹攻击远处的敌方城池。



环环相克
三大主力兵种战场华丽对决！









极具平衡性的战斗

在游戏中登场的各个兵种分别有骑马队、火枪队、枪步兵、弓步兵和步兵，共5大兵种，其中又以前三种骑马队、火枪队和枪步兵为关键主力。骑马队攻击力最高，但要受枪步兵所限；而火枪队又是枪步兵的天敌，火枪队则惧怕遭遇骑马队。

越后之龙的深谋 『军神』上杉谦信





天下布武 织田信长





↑→计略是各武将所拥有的特殊能力，可以使用战斗中累积的“士气”来发动，效果与范围等详情会记载在卡片上。



风林火山 武田信玄



游戏中收录了众多取材自日本战国时期的武将卡，每张都具备兵种、消耗值、计略、武力、统率力和特技6种参数，并分为4种等级。



↑→游戏收录了丰富的游玩模式，主要分为单人游玩的“群雄传”与双人竞技的“对战”模式。



大战国模式的基本规则是通过网络与全国玩家对战，不过不会以同等的条件展开战斗，而是会以不同的胜败条件、牌组构筑条件与障碍物配置展开战斗。





每局游戏结束时都有机会取得“家宝”，只要让武将装备家宝，就可以大幅强化武力或机动力等能力。

网络对战大战国

涼宮ハルヒの追想

すずみやはるひのついそう



我的工作就是观察凉宫春日
从出生以来这三年间我都是一直这样度过的
由统治这个银河系的情报统合思念体
制作出来的
与有机生命体接触用人形交流界面
就是我
如果危机降临
首先那对象，就是你

最初的世界里只有我
或许情报的传递过程中会出现龃龉
但是，请听我说
这就是我存在于这里的理由
你存在于这里的理由
相信我

什么时候
再一起去图书馆……

PS3 / PSP	本刊译名：凉宫春日的追忆			2011年发售预定
	冒险	NBGI	价格未定	日版
	蓝光/UMD	1人	分辨率未定	审查预定

动画制作委员会监修 剧场版《凉宫春日的消失》之后的全新原创故事



凉宫春日 CV:平野绫

SOS团的团长，不但容姿端丽、身材姣好，而且无论学业或运动都相当优秀。



长门有希 CV:茅原实里

平时总是面无表情地看书，真正的身份是由存在于宇宙中的“资讯统合思念体”。



阿虚 CV:杉田智和

长得很一般的故事男一号，标准的吐槽男，对团长凉宫春日的态度是……你们懂的。



古泉一树 CV:小野大辅

被春日任命为SOS团的副团长，是一个类似智囊的超能力者，貌似一直在笑。



朝比奈实玖瑠 CV:后藤邑子

有一副可爱的娃娃脸及不相称的巨乳，因为春日说需要吉祥物而被强迫加入SOS团。

本作故事发生在剧场版《凉宫春日的消失》之后，主角阿虚因为不明原因再度被送到北高祭那天，并且春日和古泉是他校学生、实玖瑠不过是普通的学姐、长门也只是个内向的文艺部员。玩家将要在SOS团并不存在的世界中扮演阿虚，就这样子享受北高祭？还是要找寻回到原来世界的方法？这些全都要看玩家的选择。



穿着光阳园学校制服的凉宫春日是COSPLAY吗？

←游戏中玩家扮演的阿虚遇到了穿着别的学校制服的春日，故事究竟会朝着什么方向发展呢？

全程语音所描绘出的全新原创故事

本作的故事剧情是由和TV版动画相同的制作委员会制作而成的，并且声优也是和动画一样的阵容，所以即使是不怎么爱玩游戏的原作的Fans也可以更好的投入到游戏当中。



PSP版和PS3版游戏的存档联动

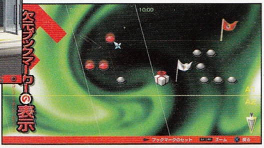
本作游戏PSP版和PS3版之间的存档是可以联动的，在家用PS3游戏出门用PSP继续游戏成为可能。



↑可爱的巨乳美少女1096一直是故事中人气超高的女性角色。



必须要那个人的帮助 次元BOOKMARKER



故事中存在着许多和北高祭平行的世界，在某个可以在这些平行世界中穿梭的人的帮助下，从各个平行世界里的伙伴中寻找回到原来自己生活的那个世界的方法吧。

ぎゃる☆がん GALGUN

XBOX 360 X360	本刊译名：少女射击		2011年1月27日	
	其他	Alchemist	7140日元	日版
	DVD	游戏人数未定	720P	17岁以上

美少女射击

本作是一款以美少女为射击目标的萌系3D射击游戏，游戏中玩家将扮演因为实习天使「Patako」的误射而成为一日限定超魅力型美男子的男主角（绕口令），以具备致命吸引力的“眼神”施展「荷尔蒙射击」，从而迷倒蜂拥而至的可爱女孩，抵达心仪女孩的身边表达自己的爱意（这都是神马跟神马啊！）如果今天没有得到心仪女孩的芳心，那么过了今天天使的效果就会消失，然后男主角就会变成“一辈子都交不到女朋友”的人……











樱咲财团的任性大小姐，自尊心很强，对和自己作对的人一定要加以制裁。在同学中人气非常高，绘画和体育都很在行，却擅长游泳。

樱咲薰子





讨厌欺负弱小的正义少女，总喜欢嘴上逞强但也有女孩子害羞的一面。对自己喜欢的人不能坦诚说出自己的心意，是个小傲娇。

火吹 晶



想到什么说什么，为了梦想而努力着的小屁孩，被身边的人当作宠物兔子般疼爱，家里很穷而且读书不怎么好，对爱情是什么根本搞不清楚。

兔野 葵







美少女恋爱



本作宣传上说是什么3D射击游戏，其实也就是用射击游戏这几个字作掩护而已。看着那大大的CERO D级分类我们不禁要想这游戏究竟是个什么东西啊，前阵子甚至还传说了微软对此游戏内容不爽的消息，这更让玩家对本作充满了好奇。值得一提的是游戏中的连一般的女性角色全部都有语音和详细设定资料，收集要素可谓相当充足。一般角色里也有请到知名的声优前来献声，例如现在大红大紫的中原麻衣、植田佳奈、高桥美佳子等等。

告白吧！向着自己心仪的她



对于恋爱之类的话题不怎么擅长，非常乐忠于灵异事件，平时是一个不怎么喜欢运动的天然呆，但是一旦暴走谁也阻止不了……

野野宫 要



CATHERINE キャサリン

PS3 / X360	本刊译名：凯瑟琳		2011年2月17日	
	惊悚冒险	Atlus	7329日元	日版
	蓝光/DVD	1人	720P	15岁以上

由ATLUS制作，预定明年2月17日推出的《**キャサリン**》是一款充满着成人气息的魔幻惊悚风格动作冒险游戏，由《女神异闻录》系列制作班底开发，这也是此小组第一次尝试挑战次世代主机平台，游戏声优阵容异常豪华，包括山寺宏一、三石琴乃、泽城美雪、子安武人、皆川纯子、若本规夫等。

凯瑟琳.C



某日在酒店里男主角邂逅的美女，名字和文森特的女朋友一样也是凯瑟琳，文森与其发生了一夜情，之后文森特开始每天的噩梦，故事也就从此展开。

凯瑟琳.K



游戏男主人公文森特的女朋友，是个标准的职场OL，和文森已经交往了五年，对于文森的一切都了如指掌，在游戏开始时她会向文森坦白一件事情……



充满魔幻奇异风格的神奇作品!





文森特

本作的主人公，一位逃避着工作、恋爱、结婚的三十岁男人，整天飘飘然的生活着，女朋友凯瑟琳K一直想要和他结婚，可是文森特却更喜欢一个人的生活，自从邂逅了凯瑟琳C之后开始了现实和梦境的双重噩梦。

托比



和强尼是同事，酒吧的常客。是一位还保持着孩子气的青年，对结婚的憧憬比任何人都要强烈，一直觉得交往了女朋友就结婚吧，对酒吧的女侍应抱有好感。

奥兰德



酒吧的常客同时也是文森特的好友，因为离过婚所以对结婚一直很反感，而他本人一直抱着一种自由放浪的人生态度生活着。

强尼



和文森特以及奥兰德都是好朋友，目前单身中，在父亲经营的二手车店工作，等着继承老爸的产业，对结婚的态度一直是，结婚就要和自己命运中的她才可以。

戦場のヴァルキュリア3 UNRECORDED CHRONICLES

无名战士们的战斗物语

PS Portable PSP	本刊译名：战场的女武神3		2011年1月27日	
	战略角色扮演	SEGA	6279日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定



我一定会靠战果取回自己的名字！

库拉特·阿文古 07

CV：中村悠一

故事的主人公，编号7。422无名部队的队长，原本作为被人期待的精英，但由于某些原因而被左迁至此。希望通过实绩来回归原籍。



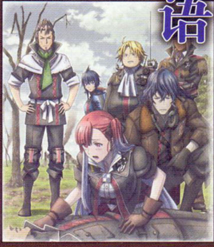
主人公所属的部队通称——无名部队（Nameless）

男女主角们所属的加利亚公国军422部队。虽然是正规军，但成员大都由不服军令者或是逃兵、罪犯等履历上划有污点的士兵所组成，最差最恶惩罚部队。由于队员们的名字都被剥夺，只以编号来称呼，因此被称为"无名部队"。专门进行那些摆不到台面上的任务，绝不在历史上留下记录，其中条件极为严苛的战斗居多。正因为如此，死伤者非常常见，队员的数量也因此而时常在变动。





本作继9月东京电玩展之后又公布了各种新情报，像是主角部队的宿敌、帝国军特殊部队"灾厄渡鸦"的主要成员，以及11月11日开始公开下载的体验版。在系统上比起前作的校园守城模式改为转战各地的地图绘卷，战斗中新增SP一项数值，三位主角可以分别消耗SP使用特殊动作：男主角直接指挥，带领两名士兵不消耗行动值移动；女主1，变身女武神形态；女主2，开启武器炮击模式，对视野内多目标进行榴弹攻击。



→时刻与死相伴的战场，你的决断能否更改这一宿命？



↑对于身处前线与死并肩的无名部队，惨烈的战争中有时必须用白兵战挑战战车！

女武神 为了杀掉你 我才苟活到现在的



伊姆卡 01

CV：浅野真澄

背负1号编号的部队精英！儿时村子曾被瓦尔基丽人全灭，为了复仇而流浪中被无名部队收留。使用的巨大武器是在孤独战斗中为了复仇而自制的。





←被主角温柔所打动的伊姆卡。

↓使用武器爆发形态用榴弹攻击多个目标的伊姆卡。



我才……不是什么死神



丽艾拉·玛尔塞里斯 13

CV：远藤绫

部队编号13的女主角。由于其编号且总能在己方全灭的战场中生还，因而被称作"死神"被众人排斥。其真实身份是"瓦尔基丽人"的后裔。





→原本性格开朗爱照顾人的丽艾拉，不知主角能否令他找回原本的自己呢？



→丽艾拉由于被众人畏忌而时常困扰中。





XBOX 360 X360	本刊译名：魅影破坏者		2011年春季发售预定
动作格斗	5pb.	价格未定	日版
DVD	1~2人	720P	审查预定

本作保持着单纯易懂的操作却有着多数值得钻研，具有深度的系统。例如可以将攻击「相杀」、从连段中「紧急回避」等等。更吸引人的是本作的人物设定由插画家铃平ひろ担当，配音阵容也相当豪华。喜欢爽快格斗的玩家可以在本作中享受到充满热血的激斗，声优控更是可以一饱耳福。

超大的人物特写 华丽的必杀攻击



本作只要按下方向键加必杀技按钮就可以使出对应的必杀技，虽然不用输入复杂的必杀技指令，但本作还是具备了丰富多彩的系统，让玩家在简单的按键中进行华丽的攻防。



刀光剑影

简单组合按键释放必杀



←抓住敌人露出的破绽进行攻击，使用必杀技给予对手致命一击。

↓即使是在敌人攻击的时候也能抓住反击的机会，让对手输的心服口服。

华丽的进行战斗



个性鲜明的美型角色满载



美琴

手持名为「マエストロ」大剑的黑发美少女，声优是著名的水树奈奈。

芽衣

以魔女形象出道的偶像，使用的是一个糖果魔法棒，声优是田村ゆかり。

莲

为了拯救不治之症的妹妹而战斗的热血青年，声优是铃村健一。

唯月

身穿女仆装手持名为「マギー」的战斗锤的少女，声优是长谷川明子。

莉亚

为了给母亲报仇，使用双刀在战斗的女性，声优是白石凉子。

影雾

破坏欲望异常强烈的失意小LOLI，声优是森谷里美。

柚叶

使用翔鹤和瑞鹤两把忍者刀的活力少女，声优是丰崎爱生。



Wii / PSP	本刊译名：假面骑士 巅峰英雄 奥兹		2010年12月2日
动作格斗	NBGI	6090日元	日版
DVD/UMD	1~2人	分辨率未定	全年龄

NAMCO BANDAI Games预定12月推出的Wii / PSP动作格斗游戏《假面骑士 巅峰英雄 奥兹》，是由经典特摄片《假面骑士》改编而成的。故事中平成年间登场的骑士，将展开最强骑士争霸梦幻对决的，游戏承袭先前系列作内容与系统加以扩充强化，并根据最新的特摄片加入全新的英雄。

假面骑士 狮虎豹



狮虎豹合体状态能以百兽之王狮子的威武鬃毛来施展威吓攻击，以老虎的利爪施展连续攻击，以猎豹超高速的脚程将敌人玩弄于股掌之间。这个合体形态是使用强大的力量来压制对手，速度方面也不会太逊色。

假面骑士 锹螳蝗

锹螳蝗合体状态能用铁锹虫的角来施展突击攻击，以螳螂锐利的镰刀进行连续攻击，以蝗虫的跳跃力来施展一击必杀的飞踢。这个合体形态属于灵巧型，利用速度和敏捷攻击对手让敌人不知道电光火石间究竟发生了什么。







↑看招！这就是失传已久的武林绝学“动感光波”，师承于世界最强小P孩“蜡笔小新”（误）。

假面合体系统



←貌似这个叫作“锹螳螂”组合，可以使用类似螳螂的攻击组合，跳跃能力也很强。

↓「最终反射」是能将敌方的超必杀技攻击反弹回去的新系统。

最终反射系统



玩家处于濒死且骑士槽全满，遭到对手超必杀技攻击时就可以发动，此时按照指示输入会进入「最终反射」画面，双方以连按按钮的方式来一决胜负，获胜即可反弹超必杀。

特摄片必杀技

→特摄片这种东西很奇怪，有些人沉迷于此，有些人则不屑一顾，不过这特摄片里的必杀技实在是儿时游戏的主要来源啊！



全新模式登场「诸神黄昏」



←这个一对多的模式是系列首次，类似无双砍草类的玩法让人耳目一新。

MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

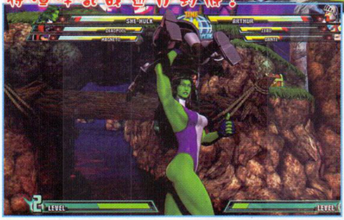
PS3 / X360	本刊译名：漫画英雄对 Capcom 3			2011年2月17日
	对战格斗	Capcom	6990日元	日版
	蓝光/DVD	1-2人	容量未定	15岁以上

《Marvel vs. Capcom 3：两个世界的命运》是集结美国MARVEL著名漫画英雄与动作天尊CAPCOM知名游戏英雄于一堂，并展开跨时空大对决的《Marvel vs. Capcom》系列最新作，本作将采用最新的MT Framework 3D引擎制作，力争为玩家呈现出原汁原味的美式漫画风格演出。

《Marvel vs. Capcom》系列一贯以最为豪华的全明星参战阵容为卖点，而本作无疑又使着本就已经“豪华”的阵容变得更加“奢华”。最近官方又确定了女绿巨人和洛克人ZERO参战的消息。



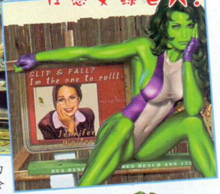
将喧哗乱战进行到底！



从《洛克人X》系列登场的zero为X永远的好友兼劲敌，从X4开始成为玩家操作角色，正式和X成为系列双主角，手持光束剑施展华丽的剑技的他非常帅气。

性感女绿巨人！





→女绿巨人也拥有同之前浩克一样的怪力和速度，不知道之前现有露面的她是否会带给我们一样的大魄力战斗吗？

洛克人ZERO





女绿巨人原名为Jennifer Walters，本是一位著名的美女律师，因受到歹徒袭击，身受重伤的她需要紧急输血，浩克给她输入了自己的特异血液。自此，Jennifer的身体也产生了异变，成为了女绿巨人。

BLEACH ブリーチ SOUL IGNITION ソウル・イグニッション

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：死神Bleach 灵魂燃烧			2011年内预定
	动作	SCE	售价未定	日版
	蓝光	游戏人数未定	容量未定	审查预定

《死神Bleach 灵魂燃烧》是改编自久保带人原作漫画《死神 Bleach》的原创作品，游戏将以意外获得死神之力的高中生黑崎一护为了守护现世与尸魂界的平衡而对抗虚的战斗为主线。本作为《死神 Bleach》系列首次登陆PS3的作品，画面自然也将全面进化为符合次世代标准的HD高清画质。

忠于原著的热血刀剑格斗首登次时代高清平台！！



↑一护身边的伙伴也会随他一起战斗到底，灭却师石田雨龙一直是一护的欢喜冤家。



↑朽木露琪亚改变了黑崎一护的人生轨迹，正是她第一次赋予了一护死神之力。

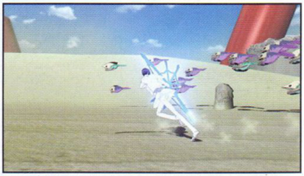


《死神 Bleach》不管是在日本还是在国内都享有极高的人气，但令人遗憾的是之前与玩家见面的同名改编游戏多为素质平平的乱斗对战游戏。



就官方目前公布的部分画面来看，本作对一护在虚圈力抗劲敌的战斗进行了着重刻画，相信大家也在期待着能够操纵一护与十刃展开火爆的战斗吧。

此次的《死神Bleach 灵魂燃烧》将由SCE亲自上阵，那么我相信游戏的画面以及最终素质肯定还是有保证的，只是不知道本作最终是否能够给诸多死神迷们一个足够大的惊喜呢？



PHANTASY STAR PORTABLE 2 INFINITY

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

PS Portable PSP	本刊译名：梦幻之星 携带版2 无限			2011年2月24日
	角色扮演	SEGA	5040日元	日版
	UMD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

由SEGA制作，预定将于12月推出的PSP角色扮演游戏《梦幻之星 携带版2 无限》是2008年7月推出的《梦幻之星 携带版》正统续篇新作。而官方之前许诺过的知名动漫联动计划终于又有了最新的消息，《新世纪福音战士》和《天元突破 红莲螺旋》已经确定与本作展开联动。

《EVA》、《天元突破》人气装备火速联动！

知名动漫作品《新世纪福音战士》和《天元突破 红莲螺旋》都是叫好又叫座的人气动漫作品，此次游戏发行方也正是看中了这一巨大的市场潜力而保留了之前就试水过的知名动漫联动计划。



碇真嗣战斗服



真希波粉红战斗服



凌波丽战斗服



红莲螺旋套装



→在上部EVA剧场版中席卷了极高人气的眼镜娘真希波有怎么能被落下呢？

MIND JACK

PS3 / X360	本刊译名：心灵入侵			2011年1月18日
	射击	Square Enix	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	容量未定	审查预定



史艾倾力打造的《心灵入侵》以科技远超越人类能够想象的未来公元2031年作为故事舞台，届时随着各个国家的衰微，一股全新的势力会强势崛起，他们拥有能够自由入侵并操纵他人身体的力量——“Mind Jack”。而本作的剧情故事便从FIA搜查官吉姆与反国家活动者蕾贝卡两人相遇的那一时刻铺展开来，而这场劲爆故事背后的黑幕也会随之水落石出……

在这“心灵入侵”的未来遥远时空中 你，可以操纵一切



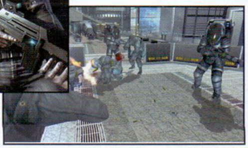


←据悉，本作的战斗系统将会极其多样，甚至连机器都在你的操控之中。

不拘一格的多重战斗方式让你一次爽到够



←作品也可以进行联机模式，支持合作或是敌对的对战模式。



→不知在联机网络对战中，玩家是否还能使用“心灵入侵”来控制别的玩家。

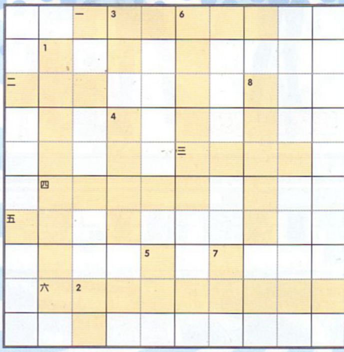
玩家可以通过“心灵入侵”的力量，使用地图上各种不同人物或敌方的身体进行战斗，甚至是机械或者人类以外的生物都可以被操纵。而根据自己所操纵的对象不同，所能够使用的武器和特征也会不一样。



闯关族的家



游戏填字格



关注288期电软的盆友们注意了，本期最大的变动就是某沛用“我很忙，你来做闯家吧”这样的借口将这个号称是电软支柱的栏目交给了某大叔，于是，时隔1年，闯家又回到了某菜汁的掌握中……【邪恶地笑】。

那么先进行一下简单的剧透，本期闯家来信中最大的特点就是电软3年级生特别多，当然也有长篇非手写感人信一封得到了全体编辑的围观，最后，最佳字体奖依然被北京的女读者艾德桑毫无悬念的获得，那么也请艾德桑注意查收由编辑部闯家临时主持人某大叔发送的祝福电波，更多精彩内容请继续关注正文部分。

在出刊前夕，编辑部和读者们都经历了寒冷的大风降温和一年一度的光棍节，大部分编辑和未摆脱独身众的读者们一样，只好埋头游戏来表达对光棍节的漠视。

美编三人众终于结成了，不过某大好像被某二和某三完全排除在女性集团之外，每当某二某三拽着催稿专用小萝莉上演三个女人一台戏的时候，某大就会很识趣地步出美编室打游戏，一脸对游戏的向往并不能掩盖对某二某三的碎碎念。

这次的来信有一封来自某监狱，投信人自我介绍是“孤单寂寞有点冷”，不知是不是投信人的恶搞，不过不管如何，希望这位“狱中读者”能通过电软度过那段寂寞的时光，游戏是没有界限的。

众多回函中都写到了对杂志的祝福，当然也不乏对杂志的批评，在这里也感谢某些读者投来的宝贵意见，希望大家继续支持。

本期的漫画主角是编辑部的少年——赤银，还有他上演的MH历险故事，当然其他编辑也作为配角倾情演出。

刚才得到了某沛的最新消息，他表示下期就会回归，所以期待他回归（才怪）的朋宇们请耐心等待。

那么，请继续观看菜汁版闯家吧，少年。

闯家成员交友录

★姓名：周丹 性别：男 年龄：17 QQ：1219273222
地址：安徽省安庆 自我介绍：MH狂热级粉丝玩家
★姓名：宇文凌风 性别：男 年龄：17 QQ：405542836 地址：安徽芜湖
★姓名：口袋飞仔 性别：男 年龄：16 QQ：1156180390
地址：山东淄博 自我介绍：电玩饭里的任饭里的口袋迷
★姓名：初伟东 性别：男 年龄：29 QQ：44210488
地址：北京海淀 自我介绍：开朗放荡
★姓名：谭磊 性别：男 年龄：23 QQ：6484380
地址：广西柳江 自我介绍：孤单寂寞有点冷
★姓名：任林海 性别：男 年龄：21 QQ：1129212058 地址：浙江舟山自
★姓名：梁华毅 性别：男 年龄：18 QQ：1322271536 地址：广西浦北
★姓名：王凯亮 性别：男 年龄：29 QQ：441527804 地址：新疆乌鲁木齐
自我介绍：小气

开动你的脑筋把这个游戏通关吧！
攻略在闯家最后一页！

竖排

1.三国和日本战国武将混战的第二款作品
2.Konami早期射击游戏，主角吃铃铛增加能力
3.Wii的最大卖点功能，索尼微软后来也加入了
4.任天堂出品，曾被恶魔城效仿的知名游戏系列
5.早期动物游戏明星，曾和《双截龙》结合到一起
6.EA旗下最知名的即时战略游戏的最新一款
7.在355中，防御状态下按下口/X键施展的攻击名称
8.《战国无双3》中新加入的丰臣秀吉的家臣

横排：

一.Irem Software出品，以灾难和求生为主题的游戏
二.已经决定在3DS上复刻的《合金装备》作品副标题
三.日本传奇的忍者之神，经常出现在各类游戏当中
四.日本一公司最著名的策略模拟游戏，新作将在PS3推出
五.早在PS3没发售时，光荣便决定首发的作品，至今烂尾
六.九字真言，又名奥义九字，忍者常用结印咒语



太震精了！话说小沛你的手下不会全是些猥琐大叔吧？我寄了N+1次回函都被无视，只不过在283期回函让我一女性同学写的回函，你们马上就登了……（话说老徐她居然贴了照片……）你们是萝那啥控吗？黑线……

那个啥~各位大大，我是一名电视游戏的最忠实（最……嗯……最）爱好者，看软（呃不是，是电软）也有三四年了，记得当初第一次买电软是因为封面上的美女看上去颇为顺眼（好像是灵魂能力吧……沛：我们这不是A书啊混蛋！）回函寄过不少（也就四、五张吧……不过好像都被无视了……）信是第一次写，所以有点鸡动……（好吧，我自重）

说起这次的WE大赛，等到12月1日MHP3RD发售的时候是不是可以来安徽办一个“猎人大赛”啊……（回避流啊回避流）毕竟各种类型都得有啊……

（徐冰清乱入）咳咳！我就是“那姓徐的”，周丹你这么说什么意思啊！明摆着的嘛，谁叫我字写得比你好！

——安徽安庆 周丹&徐冰清

蔬菜汁： 明摆着的嘛！谁叫她字比乃写的好看的说！【坏笑】，于是这不是登了吗喂！【拍肩】，少年！以后要记得每月来两本儿哦！话说乃们俩个这期只寄了一张回函卡，作为忠实粉丝，说服老徐每月按时购买电软这件事就拜托给周丹你了。最后，编辑部里除了网管欧吉桑，就只有一个大叔（并且他也不是很猥琐），那么就是在下了。

小沛： 马上就要变成大叔的人正在发呆……

肥皂： 小萝莉？好熟的名字啊。

宇多田： LOLI神马的咱们才没兴趣呢，捂眼睛偷看ing……

赤银： 话说猎人啊……不知会办比赛么？不过安徽有点儿悬……就算北京给大家通关凑装备的时间也要明年了……

国庆已经悄然离去，可游戏还需继续。一眨眼看电软快三年了，伴我从初三到高二，《电软》一直在进步，新版面新形式，新内容，我与读者们有目共睹，但光碟内容没有原来多……但我还是支持你们做出属于自己的特色，记得视频一定要多弄点、一定要大作！最新的！

本人看《电软》已经快3年了，初次看到电软还是在非常偶然的情况下，记得第一本《电软》是做《战争机器》攻略，本人是个忠实热爱单机游戏的人，我只买正版，杜绝盗版，我不知编辑部里有人忠爱《光环》系列《使命召唤》系列《街霸IV》以及《无双》系列没有。本人打算以后长大了靠自己挣来的第一笔钱买360，不过等我长大了，360是不是该退休了……再祝《电软》十年、一百年、一千年……不衰（我想可能到了星盟侵略地球了吧）

——陕西西安 王京

蔬菜汁： 编辑部的光环fan肥皂要抖着腿对同是光环fan、只买正版的王京说“信念永在”，其实当外星人侵略地球那一天，《电软》一定已经成为比激光剑还厉害的武器的说，大家战斗时再也不是靠激光剑、战斗机神马的，而是看谁收集的《电软》多、进入闯家的次数多，输的人要请编辑们吃饭这样。（好吧，乃就无视咱这句话好了）

小沛： 希望王京同学今后多关注我们的杂志……十年、一百年，记住我们的约定！

肥皂： 信念永在【抖腿】

赤银： 光环是神马可以吃吗？【抖腿】

宇多田： 咱虽不是HALO迷，但作为一个所有无双都收了正版的人来说~【得意的和大家一起抖腿~】

放假两三天，本想把以前的游戏完美掉，但貌似困难太大，非但没有放松还积累了一定的压力，杯具啊，如果再多点时间那……某神经很大条的人

——内蒙古呼和浩特 郭枫

蔬菜汁： 每当拖稿到了最后关头被某沛催的时候，头脑中不禁也会出现同样的话，“如果再多点时间……”（等咱过了这关一定就去写稿子……）现实往往就是这么不尽人意。咱倒是对郭枫乃自称神经很大条这点很感兴趣，虽然乃在旁边特别注释道“千万不要登出来”这样，但是咱还是好奇登出来到底会有什么有趣的事情发生，那么请把之后发生的事情用信件写过来吧，于是咱都忘记了乃的真名了，神经很大条。

赤银： 额，截稿之前被催的时候，我心头也曾浮现出一句话“如果再多点时间……”（等咱拼好这个模型一定就去写稿子。）

小沛： 过毛关！拼毛模型！快去干活！

肥皂： 咱是光环fan（众：那是上一个话题好不好！）

宇多田： 从未拖稿，每次都提前完成任务的乖熊表示毫无压力~

莫邪： 那还不是多亏了小罗莉……（小罗莉要火……）

电刑室审判



有时候，我倒很想知道，DR编辑部里到底有多少位是女生啦。只有“莫邪”？（淡淡而同情地看众编辑），最近我也看了柯南的M14，和生4一起看的，前者用假病毒造成了危机，后者用危机屏蔽了病毒，对M14的所谓生化元素表示被忽悠，对生4里克里斯克莱尔兄妹双变呆表示鄙视，对威斯克的炸弹小子拆迁办主任身份表示不解，同时对Alice姐姐的“超人+忍龙”化的结束，表示淡淡不屑。（或是说，其实Alice真身是黑客帝国里的尼奥！？）【喷饭】突然发觉355版的赵小云的配色……是魏国的对吗！？而且和曹小丕有着淡淡的配对感挨……

——北京崇文 艾德桑曼利

蔬菜汁： 邮票边上写着“五年前还是6毛的保护大气呢……”这样表示不满的艾德桑曼利你好，虽然看到了你的真名，但是就像马里奥每次都不厌其烦地去救碧奇那样，咱也不提你的真名吧（好吧，其实两者根本没什么关系，望天）。好，言归正传，就带着“你的字还真是漂亮”这样的想法来回答你的问题吧，编辑部有2、3位女生，之所以不确定，是因为你信里提到的那个莫爷，她其实对女生比较感冒，而且男同事都称其为伪娘这样，但是还没人去鉴定的说……最后，乃CP的那小云和小丕谁是攻谁是受涅？某人不自重地拜托咱问乃的说。

莫邪： 爆炸头，有种再说一遍！【捏拳+骨头响】

肥皂： 有几个女生么？这个问题很艰深，编辑部的女生除了上面的莫邪（待定）、新来的小三还有催稿专用小萝莉一枚。

赤银： 其实宇多田也是女的……

宇多田： 女你妹啊，无视你！话说每次艾德桑曼利的信都是我第一个拆开看的呢，难道这就是传说中的缘分？好啦，不开玩笑了，说一下赵小云和曹小丕的事情，356里面的司马小师你有看到么？这预示着一段凄美的三角恋就此展开【被PIA飞】

●最近听了胡彦斌的“红歌”，从中最大的领悟就是一条减肥食谱：红米饭+南瓜汤。这可是无数革命先烈们亲身实践的有效配方。

●眼看自己有变成无双饭的趋势，大概是因为看了《真三国无双6》和《战国无双3Z》公布的消息所致。356先不说，起码《战国无双3Z》还是非常值得期待的，因为Wii版就没有让我失望，加上这次的完全版，绝对是明年年初必入的游戏。至于356，希望完全摆脱355的阴影，另外还期盼《大蛇无双3》能快点公布！

●正式决定不买G27方向盘了！为什么？不是不喜欢，而是年底到明年年初有太多游戏方面的花销，即便买了G27，恐怕也没时间玩了。

●我的业余生活很不丰富，特别是天凉之后。不能再这样下去了，我要满怀激情地面对人生！

●祝愿蔬菜汁新婚快乐！早生菜子……

小沛

红米饭那个南瓜汤……



电软的各位小编们啊！小弟这厮有礼了……近乎两个月的“疯狂时光”将我推向了人生的一个高潮！中考后一直压抑在我心中的邪恶的游戏计划终于开始实施了！家里的那台PC被我摧残得不成人样！（众编道：它本来就不是人！）从《刺客信条2》到《战地反叛连2》，又从《丧尸围城2》到《失落的星球2》。（我当时觉得自己都挺2的）一批批新作的到来让我玩得天昏地暗不亦乐乎！家里的PC被游戏塞得满满的，我自己又买了一个PS3的手柄和转接器，让我体验到了PS3级别的享受。哇卡卡卡！由于本人家里没有任何一台的次世代主机，再加上包机房黑得要死的价格，只有家里的那台PC能让我玩到主机上的游戏。唉……伤心啊，在此，为我可爱的PC默哀一分钟吧！……最近发现“家”里越来越乱了，嘿嘿，乱点好，乱点才有家的感觉嘛！比如我的卧室就很乱（众：还好意思说！）不扯了，最后祝电软越办越好，闯家越来越乱！编编们越来越能编！同志们加油吧！前进的道路是曲折滴，咱们的未来是光明滴！

——贵州许垚

蔬菜汁：喂，许垚童鞋，乃这个名字真的是很拗口啊，于是咱最后还是没能记住宇多田告诉咱的发音，不得已只好使用复制粘贴的方法，所以下次寄信的话（少年，一定要寄信啊！），记得给自己起个响亮的外号吧，就算没有“神经很大条”那样响亮也要至少达到差不多的程度才行，加油！（众：喂！乃什么地方搞错了吧！）我们虽然叫做TV杂志死硬派，但是乃竟然能用PC版游戏和家用机乱扯关系的方法给咱们写信，也证明了乃大脑思维的活跃程度在同龄人中处于中等偏上这样一个值得傲娇的水平这么一个事实，最后期待下次来信能得到乃的新外号（至少不要输给“神经很大条”）！

赤银：人家那字念（yao二声）好不好，菜汁叔不要光顾领证读者的名字好歹记一下啊。

小沛：负责闯家的编辑要多努力哦！不要光顾着领证！

宇多田：白痴弱智低能大傻个，多读些书难道会死么？不要光顾着领证！

肥皂：小菜汁才是关键，不要光顾着领证！



千金易买，一物难求……

赤银

★前一个月难得体验到了购物的快感，买了不少模型手办，还预定了一些，甚是爽快。难怪人们都说女人喜欢购物，确实随心所欲地败家是件令人愉快的事。不过最近却因为购物而十分郁闷，找到自己想买的东西，却发现哪里都没有卖的，这个实在很怨念。之前莫邪也是，临开演最后几天想买久石让音乐会的票，怎奈早已抢空，几经周折，好不容易才买到原价转让。然而赤银却没她那么幸运……到写手札的现在为止还是秋风瑟瑟，一点着落也没有。痛苦啊……但愿能碰到好人。

★最近做模型的速度变慢了，或许是因为技术好了修水口更为细致了？一个晚上往往只拼一只胳膊一条腿。不过可惜目前还没有自己的工作室，制作规模也只停留在素组笔刀阶段。什么时候有自己的小作坊了再考虑打磨无缝和涂装之类的吧……不过素组干净的感觉也很喜欢是了。

★距离怪物猎人3P发售越来越近了，怎奈最近却越来越忙……但愿到时能有足够的时间来给我来享用她。另外貌似之前预定的几只RG、MG、PG模型也快到了…… ……时间哟，偷吗烈~

PS：菜汁叔领证快乐~大家等着吃喜糖发红包抱孙子呢。（乱了orz）

（节选）我是一名军人，在部队度过了10个年头了，身为80后即将奔三的我，因为当兵身在军营的缘故，对游戏主机的认识还都停留在学生时代的PS、SS印象中……近两年工作相对清闲了，我就又开始关注起了《电软》，才发现现在的游戏类型比起学生时代要多得多……但我对游戏的热爱没有改变过。有了自己的电脑以后，学习没用多少，竟是打游戏了，可以说对游戏我已经到了痴迷的程度了（当然也不能忘了工作），回忆起那时候的生活，真的是难以忘怀。

上次你们举办的“街霸4北京争霸赛”我也参加了，我玩街霸4是在PC上，人物有限且使用招数困难，但玩的还是不错。看了你们的海报后我跃跃欲试……那天上午和我老婆（她说我有病）一起早早的坐上了唐山开往北京的高速大巴（50元一人）……哈哈，我是第一个，等了一会沛哥你组装完主机我还和你切磋了一下，感觉就是和PC上不一样。一会人陆陆续续到了……连续被P之后，我OUT了。唉……太没面子了，走了，伤心了！当天中午我们就又坐车（50元一人）回到了家（我老婆说我病的不轻）……也不能说一点收获没有，至少让我知道北京的空调公交车才1元钱，热的满头大汗花1元坐上空调车——爽！

随着年龄的增长，总要失去一些东西，但不变的是快乐的心，说真的，朋友们看到我和老婆在一起的时候，都怀疑是不是真的已经结婚3年了，每天在一起仍然像谈恋爱的时候斗小嘴，在一起玩游戏的时候也会抢，……她还戏言：等以后估计连孩子都没人看全去打游戏了。关于我和游戏的故事恐怕3天3夜也讲不完……我不能经常买《电软》，但我会永远记着它，偶尔回来看看，感受一下游戏带来的乐趣。（凌晨1：27）

——天津陈涛

蔬菜汁：看完陈读者的长篇自传体小说之后，某菜汁忽然想起了自己与电软结缘的那些美好瞬间（众：谁要看乃那些凑字数的说）……（此处省略500字），大家看过乃信中显摆“结婚3年仍然在斗嘴、玩游戏会抢”等傲娇语句之后，都领悟了“鸡皮疙瘩”这种隐藏技能。没想到格斗大赛上不经意的一次偶遇，竟然牵扯出这么一个比黄金档上演的偶像剧还催泪的青春励志故事。因为版面所限不能和你侃的天昏地暗实为憾事，有机会的话一定要再寄信来，这样我们就可以拿闯家为借口随便侃侃人生啊什么的了。【被众人PIA飞】

小沛：很高兴和陈读者进行了一次世纪切磋。【抱拳】

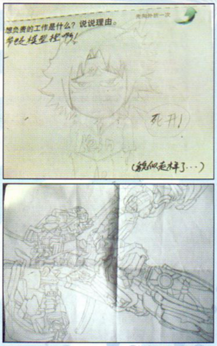
宇多田：其实作为编辑部的SSF4高手内次俺并没有参加比赛！【昂首】

肥皂：海K我们记得你的Boss无伤【抖腿】

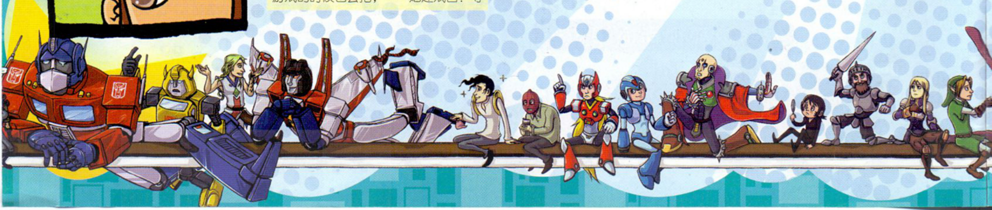
宇多田：首先那只是为了四格搞笑故意的，咱可是忍龙2超忍的过来人~其次陈读者你这样晒老婆神马的最讨厌了【捂脸】，我也要晒俺家Honey~

赤银：海K你不觉得自己很矛盾么。【摊手】





读者周丹 作品



三年来，一直没有给闯家写信，我有罪，这里只能说声Sorry！我与电软的相识是戏剧性的（在小摊买的廉价过期版，11块3本，我还了老半天价）……总而言之，一切请看下面的信。

因为字写得不好以及没有时间，（好吧我承认，是我很懒）一直没有写信，现在高三，鸭梨很大的说，正好这月假，抽出些时间来写一封信给众编辑，一来感谢电软陪伴了我三年，二来缓解一下心情，三来纪念一下买电软三周年，……

小弟在这请安了，小沛，作为一名资深编辑，作为现任闯家主持人（帮主）先赞一个的说，说道菜汁大叔，这个被冠以猥琐之名的男人，凑字神功独步武林，还有那句“少年，不来一本”的可怕咒语，一阵阵凉风吹过，偶的心瓦凉瓦凉的……赤银，就是你，不用望了，说的就是你那重人格，啊哈哈哈，很合我的口味……没时间，还有很多话要说，莫邪姐肥皂兄宇多田……很多小编，我没有那么多时间了，就等到下一次吧。（不要发射诅咒电波）

——安徽芜湖 宇文凌风

蔬菜汁：……发现今次回信里电软3年级生尤其多，宇文凌风在信中再三恳求不要暴露他的真名，并作出了【捂脸】的表情，为了感谢乃3年来第一次写信给咱们，就按你的要求办好了。世风日下，在你信里提到的内个被冠以猥琐之名会凑字神功什么的男人，又负责闯家了，所以，少年，下次写信要注意点哦！既然没有那么多时间就不要浪费信纸了，什么莫邪、肥皂、宇多田下次就用“……”代替也可以，既然已经寄过一次信，下次也还要继续寄来啊，少年！

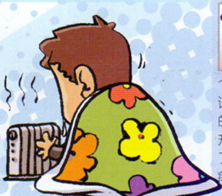
赤银：为什么每次龌龊大叔的回复都那么多！其可惨！宇文凌风读者你在赞同我们中的哪个人格？你不说清楚我们不明白的。

小沛：宇文凌风，好棒的笔名！

肥皂：为什么我们被一笔带过了，这都是为什么……

宇多田：这位读者你知道把我们几个主力一笔带过的后果是神马么？我去蹲墙角画圈圈诅咒你!!!

莫邪：诅咒电波发射ing



《电软》邮件地址：北京市东城区安外邮局75号信箱

邮编：100011

《电软》官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

e-mail：dr@vgame.cn

1.菜汁那混蛋猥琐大叔居然背着我领证了，不给我吃糖买游戏赠手办送模型就别和我谈什么份子钱!!!

2.11月9日是皮队生日，每年这个时候我都会买一个小蛋糕，送上祝福然后把它吃掉。祝福皮队不断刷新那纪录吧~

3.听说三红童鞋爪子伤了，还好没有伤到脑子，本来就够傻了……

4.无限期待即将到来的无双泛滥，里面最期待的还要算356，希望有最强武器和道具收集的设定。

5.再次进入笨熊金融危机，COD7和GT5都想买，可是都没钱买，只能暂时延后入手计划了……

6.这几个月用自己的工资给家里人每人买了点东西，虽然因此我这里过的紧巴巴的，但是那种感觉很好，有过同样经历得人都应该明白我这时得心情吧。

7.HIKKI的《Goodbye Happiness》，不仅歌超级无敌的好听，而且PV超赞！可以说是我看过的最好的PV了！那么多经典的桥段历历在目，我爱你！永远!!!

8.吃掉了一只会暖床的小驯鹿，嚼~



圣诞节 去看卡在烟囱里的白胡子老头

宇多田

肥皂 吟游诗人的虔诚

●唱片在CD机里高速的转动，没有修饰的磁性，触动心底。我毫不避讳的承认，我就是一个大俗人，所以常常也免不了像其他俗人一样落入俗套的期望终究有一天自己可以脱俗。曾想带她一起私奔去丽江，经营一间精致的咖啡馆，然后在摆设盆栽的小阳台上给她读海子的诗，面朝大海，春暖花开。Goodbye，只剩下我虔诚的旅行，那些关于人生的种种。

●毫无征兆，菜汁宣布他结婚了，真是幸福的人。疲倦的年代、迷茫的年代，很羡慕有家的人，因为他们已经拥有了最宝贵的财富。无论是谁，圣贤抑或凡人，我们都在向往别样的生活。上尉诗人James Blunt当年纵身跃下身后的蓝色大海，那一瞬间碧海蓝天、和风碎雪……

●红军利物浦的队魂又回来了！在对战切尔西的比赛中T9发威独中两元，死忠球迷们不懈的支持和等待终于换来了一丝曙光。你永远不会独行，这歌声永远在KOP看台上飘扬！



我决不是什么少女控，【摇头】绝对不是！我是拥有纯正高达魂的【流汗】+【轻抖】！翻看两个月之前的老杂志，突然发现菜汁的话语越来越有攻击性了。特别是喷某叫兽的专栏。这是菜汁的隐藏技能吗，还是升级学到的？哎呀，怎能一个“赞”字了得，还有赤银手上的模型看得我直痒痒，我手上的高达模型没一个是正版的（这鸟不拉X的地方，连“高达”叫什么都不懂的人一抓一大把）。而且做工粗糙，哎想买一个30周年纪念版的Hi-v高达，可是，我连明年的杂志钱都还没着落，这400大几的东东啊，我每个月100块钱……个人表示，鸭梨不小。这几天突发奇想，想上淘宝搞一套SEED里的联邦军服。当然不是为了COS，是真的穿上去学校去大街的，只不过，200大洋我承担不起。还有布料的问题，听说会很薄，原先想买奥布的，只不过后来想想奥布的太招人眼了所以就放弃了。UC的也不错，犹豫中……当然还有钱……话说菜汁喜欢【挖鼻孔】啊，不过这也算人生一大乐事，虽说有伤风化，但那感觉，就如暴虐BOSS般爽快！还有，用食指会更有感觉……最后献上一句自创但似乎有些许道理的话：因为蛋疼，所以要蛋定。

——广西浦北 梁华毅

蔬菜汁：少女（控）派的小梁你好，之所以用少女派而不用少女控派，是因为武侠里的门派都是3个字居多，4个字就太内个了，所以希望这样也合你的心意（小梁低头不语，5秒后【一拳轰墙】）。穿上联邦军服去学校这件事足可以跟编辑部里的某银把隔壁屋里找到的什么动画里的臂章跨在胳臂上走来走去这件事相媲美了，大家表面上虽然都说了“啊，真棒！”“哪儿找到的？我也要！”那样的恭维话，其实内心已经在做“斜眼”“呸”这样的小动作了，不过只要自己喜欢就好，大主意还是自己来拿吧。最后，【挖鼻】可是某猥琐大叔的特殊技能，不要乱用，否则被其他人习得的话就不好用来炫耀了。（众：那到底有什么值得炫耀的哦！）

小沛：蔬菜汁，乃的回复太多了！不能控制点么？不要因为你领证了就老是这么基动。

赤银：（拉臂章）加基们特戴斯弄。菜基叔你不要因为领证了就老是基动。

宇多田：赤银其实你一点也不像超电磁炮里的黑子的说。话说某人你能不能不要每次都坐沙发，能不能不要每次都说那么多废话，能不能不要这么臭不要脸，菜汁不要因为领证了就（省略）。



读者莫宁键 作品



小沛、宇多田、蔬菜汁、肥皂、莫邪、赤银大家好。本人的字体可能不漂亮请谅解，但是一名老读者给你们第一次回函，想和你们说的很多，但还是想说把封面改成手绘的很好，我们老玩家一定会感动的。在这里想提一下菜大叔。他说的很犀利，造型很犀利，本人是否也很犀利呢？祝全体小编财源滚滚。永远玩到自己想玩的游戏。

——北京海淀 赵新园

蔬菜汁：谢谢新园童鞋你的来信，虽然字真的很难看（误），但是里面的热情可真不是盖的，被你提到的众编辑都说你很会说话，你提的意见也很好，大家一切都好，勿念。希望下次把想说的那些很多话也写给我们吧，大家非常期待呢！

小沛：其实字挺好的。

赤银：手绘……不是说最近会有手绘封面的么？

肥皂：谢谢你提到我，拜托路人甲大军。

宇多田：我就奇怪了，为什么一个领了证的猥琐大叔会那么有人气，分明是欺负我们这些风华正茂的小青年嘛。

这是第一次给闯家留言，看了这么多年《电软》，闯家给了我《电软》支柱的感觉，现在年龄越来越大，对游戏的热情却丝毫没有减弱，不知道上班后会怎样，愿望是进入电软工作，兴趣会更高吧！哈哈，放弃什么也不会放弃游戏！（给力吧）

——北京宣武 者佳居

蔬菜汁：这么多年，终于盼到了佳居你的来信，大家都作出了【泪目】的表情，如果有更重要的事情要做的话，游戏放一放也不要紧的，过段时间再玩也许更新鲜也不一定的说。

小沛：谢谢者读者的鼓励，我们会加油的。

肥皂：进入电软工作以后，果然兴趣更高了，我一口气儿都能上五楼了。

赤银：腰也不酸了，腿也不疼了……

宇多田：我才不会无聊的配合你们说什么“走路也有劲儿了”之类的呢，扭头嘛嘴！

莫邪：你们不要这样orz

《电软》回函卡讨论话题

话题1：哪款3DS公布的游戏你最期待？谢谢你所希望能够随主机首发的软件！

盛进 南京市 当然是《生化危机》系列，《超级街霸4》3D版，《LOVE PLUS》，《塞尔达传说时之笛》，《山脊赛车》

口袋飞仔 山东淄博 期待：《马里奥赛车3D》，《纸片马里奥》，《塞尔达传说时之笛3D》，《任天狗/猫》，《新光神话》，《雷顿教授与奇迹的假面》，《深渊传说》。
希望首发的软件：《口袋妖怪红宝石3D/蓝宝石3D》。

李杨阳 天津武清 希望各位同胞们多写些关于苹果、微软等厂商的情报，也希望能在台湾也买到《电软》（我打算去台湾上大学），祝《电软》越办越好。
菜汁乱入：原本是应该写在前面留言结果被你写到问题部分了喂！如果能在台湾买到《电软》的话，请一定告诉这边的小编，如果买不到的话我们一定每一期都给你留着，请到时候来编辑部自取，请你喝北京最好的凉白开+免费、无限续杯。

莫宁健 广东佛山 小弟比较期待的作品是：《真三国无双》，《战国无双》，《机战》，因为三款作品小弟都有在支持。
菜汁乱入：小弟弟你好！请不要在意咱这么亲切地称呼你，因为乃自己整封回函都是这样称呼自己的，收到了乃包括塞尔达在内的两幅画，很有诚意的样子，这边的编辑们都对乃称赞有加，下次在回函上把资料填全一些吧，这样比较方便记录。

王瑞轩 山东东营 当然是《街霸4》了！我早就想有一天能随时随地玩《街霸4》。并且家用机版的《街霸4》也并不是很复杂，3DS完全可以有模有样的表现出来，而不至于太缩水而显得与家用机相差过大。我希望3DS能够内置一个类似于烧录卡功能的软件，可以烧录GB、GBA上的小游戏，最好也可以3D化，毕竟付费下载太烦人了，而且操作也不方便啊！

话题2：你觉得3DS卖25000日元（合人民币约2000元）合理吗？说说自己的看法吧。

王京 陕西西安 我觉得合理吧，但还需玩家肯买单才行。

许垚 贵州省 光是那裸视和那牛到不行的软件阵容，再不后理的事一到宫本茂大叔那里一切都是那么自然。当然，本人是穷人一个，不可能买。2000元，比一台双65nm的Xbox360还贵。哎，烧钱的玩意啊！

盛进 南京市 当然不合理，裸眼3D仅仅这一个卖点不值，PS3主机相比之下性价比更高，而且N3DS照之前任天堂公司的一贯做法，一段时间后有较大的更新与变化，功能也用更加全面与成熟，耐心等待N3DS最终形态。

话题3：如果你现在就是《电软》的编辑，那么你最想负责的工作是什么？说说理由。

周丹 安徽安庆 顶替赤银……或者红模分馆归我了……爷也是模型控啊！而且爷的模型很多啊！而且爷有PG啊……

郭枫 内蒙古呼和浩特 写攻略，因为要细细地品一个游戏，玩出其中的精华。

艾德桑曼利 和其他编辑们一起负责无双报道栏目啊。因为本人是个操作渣，因此，还是比较适合去体验一些游戏，并谈谈这个游戏的特点吧（好吧，其实矛盾了对吗？）其实除了需要较高操作的游戏外，我对一些一般流程较长的游戏也比较有爱啦。总之，我本来是很喜欢向别人介绍新游戏的啦。比起攻略，还是评价更适合我。

话题4：支持正版的意义大家都知道，但你真的可以以身作则吗？谈谈对PS3破解的态度。

周丹 安徽安庆 尽力而为吧！毕竟支持正版是对商家的尊重，人家辛辛苦苦做个游戏，钱却让D商赚了去，这对商家的积极性也是一种打击，到最后好游戏都没了，真正的受害者使我们啊！（这话貌似眼熟了一点……）PS3破解啊……除非蓝光成本价在DVD十倍以下，不然意义都不会太大，拷贝PS3游戏……想想都累啊！《战神3》50G，就X国这网速……嗯……

郭枫 内蒙古呼和浩特 不能以身作则，起码不用卖正版盘，要不太辛苦。

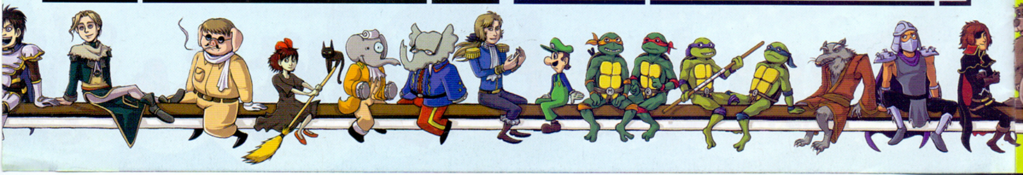
艾德桑曼利 不一定，现在不面对经济的压力，自然也就对300多（或以上）的游戏表示没有概念了。正版的代价不一定人人都能接受，我爸可以接受买一张600以下的正版盘，但我妈就坚决不同意，且她一定认定：“游戏？不是可以从网上下免费的吗？凑合玩就行了，小孩子，讲究什么！”也许，未来，在我要为娱乐而搞得生活人仰马翻之时，我也许会毅然选择D版。

至于PS3的破解我很看好。那样的话就可以玩游戏多条路了嘛。况且，PS3要是不破，估计在我妈的念叨下，我爸也不会想弄个PS3回来，（对于他们来说，PS3就只是个蓝光DVD罢了……我小姨弄了个PS3，结果当DVD了……==！！）

宇文凌风 安徽芜湖 对于正版我是愿意支持的，但那是在有足够Money的情况下，没有，一切都是空话，我相信大多数玩家和我一样持着这样的观点……载着只能说钱，钱，钱……对于PS3，在没钱之前，我不多议论。

张月成 天津西青 我想我不可以，因为我只玩汉化游戏，正版汉化游戏太少了，如果所有正版游戏都出中文版的话，我想我还是会支持正版的。对PS3破解没有兴趣，我想我不会买PS3。

刘子沛 北京石景山 虽然我很提倡买正版，但我却做不到，毕竟目前中国的经济实力远比不上发达国家，不过我相信等有一天，不会担心是否被办，是否更新后玩不了D，PS3破解还是那句话，先玩上这一代再说，个人支持吧。





小沛的话：本期闯家的主持人是蔬菜汁，小沛暂离一期（忙于年底和年初的计划，有大量其他工作要做，绝对不是做甩手掌柜），希望大家多多捧菜汁的场！顺便都为菜汁送上新婚的祝福吧！

电软官方博客留言摘录

「电软」官方博客留言摘录

380988902

恭喜菜汁，终于告别了在有码或无码中YY的日子，迎来了美好的新生活（伪）

蔬菜汁回复：

最后为什么要加个伪字啊就是说！乃给我说清楚！

lc随

可惜啊 光棍节你没机会过了 嘿嘿

蔬菜汁回复：

希望你在有码或无码中幸福地YY度过。

飞啊飞啊坠

蔬菜汁一直以来都是写东西比较独树一帜的同学。首先佩服一下您胆敢挑战“婚姻”大魔王的胆量，祝您越走越远……偶尔想到了点啥，说一下正经的。“不让胡说八道就会死”星球来的蔬菜汁同学的风格让我是又爱又恨，恨主要集中于正式的新闻报道上，扯淡时常扯得有点远，正文内容冲淡了不少；爱集中在和新闻报道无关的个人栏目和点评上，让人忍不住一边看杂志一边微笑着拿刀去剁一剁晚饭要用的大白菜。我身边有个同学，以前很喜欢很喜欢掌机迷，其他的从来不买，我问了一下原因，说是因为掌机迷有个栏目里面那家伙专门胡扯，可给力了。这个故事告诉小朋友们，一本杂志的成功，有时候和百分之九十的内容都无关，而只在于某一个专栏的成功与否。我这样的生物自然是因为闯家而对电软一直留恋的，那么其他专栏的探索可能就是进一步成功的基石。电软其实也一直在这方面努力，什么某人的馆啦什么某人的呀呼嘿啦。

我这人说话一多就忘记自己之前的思路了。罢了罢了。末了，蔬菜汁同学听好了！结了婚，就要做更坚挺的男人！电软也要越来越硬！

蔬菜汁回复：

“坚挺”和“硬”这种词还是少用吧喂，毕竟看这本书的大部分是少年！被人误解为青涩（谐音，你懂的）杂志就不好了。

祝福的话应该放在前面吧喂！最重要的是前面的部分啊！就是说！根本全都是批评的话吧那些？什么经常跑题、和报道无关，谁要听这些啊！说到成功的基石，为什么某人的馆会放在呀呼嘿啦之前啊？那是证明那家伙的地位在你心中比某人要高吗喂！栏目的名字根本就搞错了！真是一篇简直让人想微笑着拿刀的祝福啊！“飞啊飞”乃差不多一点！

时间的终点

不是吧，小沛你在说笑吧，菜汁你不是和我们这群小老爷们曾一同向猥琐大叔之路奋斗吗？可现在你倒好……明明是应该2D的妹子这下连3D都没体验就成现实中的妹子了……可恶啊……现在我蹲着厕所都能想象的到你那满脸幸福淫荡的表情~可恶！既然事已至此，你一定要努力工作啊，这样才能添平我内心的不满啊

蔬菜汁回复：

我并没有露出你蹲在厕所里想象出的那满脸幸福淫荡的表情！“事已至此？”那到底是怎样的事已至此啊？最重要的是，你的内心为什么会不满啊喂！结婚了也并不妨碍我们一起向猥琐大叔之路奋斗，不过在那之前我要说的是，我不记得和谁有过这样的约定吧？——在看2D或3D妹子时就会露出满脸幸福YD表情的某猥琐大叔留。

漫[r空

有没有搞错啊，上期杂志还没收到就听到了这爆炸性的消息。嘛，在此祝福下素菜汁能早日成为妻管严

蔬菜汁回复：……

在下痴情小生：

菜汁走好【远目】

蔬菜汁回复：

菜汁走到一半忽然……【转身】，冲着“在下痴情小生”狂奔过去……【猛踹】，停手后收拾收拾衣服【竖中指】

吓人：

哈哈，这期的漫画太逗了，没想到菜汁de背影比正面还猥琐，哈哈哈哈……【被菜汁按倒暴打】，最近家里换了高清机顶盒，周末去买高清电视，哈哈哈哈……【被群小编暴殴】，这次终于能玩高清的wii和360了！话说wii的黄金眼真的很棒！网战模式丰富，与人斗其乐无穷！用经典手柄的感觉也不错！过了360未完成的联网瘾，另外菜汁这次肯定爽了，不要再在闯家绷着个脸了，瞅你个揍性……【再次被菜汁按地暴打】哈哈哈哈哈哈哈……一定要登啊

下一期上市正好是我生日，1115，呼呼!!!

蔬菜汁回复：

虽然杂志还没上市，不过提前祝你生日快乐！谢谢你的第一句就夸赞漫画，画漫画内个家伙和你一样，也曾经是个对某杂志有着别样感情的少年，虽然他还在上学不过每天都有在努力的画，另外，前两期别忘了感谢漫画的策划编辑（就是我）。嘿嘿！！！

闷水鸣：

闷水鸣又一次的来到啦，看了十月的新番，可是觉得不怎么是个味道，没一点可看性的，可能也就食梦者，小畑健老师的动画会注意一点吧。光棍节的时候，闯家是怎么过的呢，一人一根胡萝卜么？还有那些好游戏的日期都压在了明年春天，准备与3DS做回对抗么，拉人气？期待着明年春天，还有后面的新番，恶魔奶爸，做等吧

蔬菜汁回复：……

鱼结冻

蔬菜汁啊，蔬菜汁，抠鼻孔的蔬菜汁结婚了，哈哈哈哈哈哈哈哈哈，真是太好了，早日修成正果，然后炼出水果汁，豆浆汁，各种汁……

蔬菜汁回复：……

Solakishi

俺一直在想着~哪一天猥琐的菜汁叔可以主持闯家~我的梦想实现了！咩哈哈！！！！

纳尼~！菜汁叔结婚了= =在此，为偶们的叔嫂（阿勒！是这么叫么？）默哀1秒钟。您掉到了~~

神马早生鬼子神马的我最讨厌说了。您不用别的，给俺生个小马里奥吧~或者但丁，啥？不行。那最不济，奎爷吧~还不行！好，你狠！既然你想生卡比，咱也拦不住你不是。

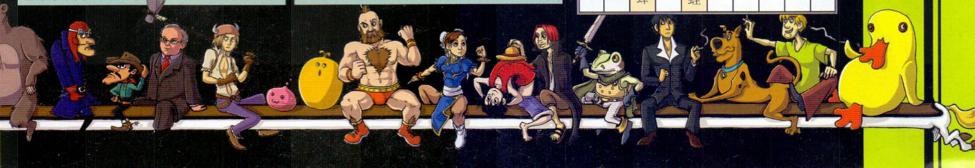
菜汁~来喝茶。吸溜~哈~~~~~

蔬菜汁回复：

喂！你在现实生活中见过一个大叔后边跟着一个小马里奥一个小但丁，还有个小奎爷当保镖，天上飞着个小卡比吗？没有的话，就请你回到“可以随意生出游戏人物”星去吧！【吸溜】，【吐掉】，怎么都是茶叶末子，你沏茶也认真一点啊喂！

游戏填字格答案：

		绝	体	绝	命	都	市		
	大		感		令				
食	蛇	者			与		竹		
	无		银		征		中		
	双		河		服	部	半	藏	
	魔	界	战	记	4		兵		
仁	王		士				卫		
	再			忍		杀			
	临	兵	斗	者	皆	阵	列	在	前
		蜂		蛙					




BB漫画电软
——去狩猎吧！少年！
我们的主角赤银
一个刚出道穷的叮当响的猎人
某天看到殿软村因为怪物肆虐而招募猎人的事情
从地摊上买了把降价太刀
殿软村
满怀期待地来到了殿软村
那边正在睡觉的那位……莫非就是传说中的村长？不给力啊老湿……
额……你好 我是来应聘猎人的
哇！耳朵勃起来啦！！！
你这家伙在说老夫的坏话吗？
你给我搞清楚我招的是猎人不是猪肉佬
这里是不是招聘猎人
请问……
我是来应聘的名字叫莫邪
欢迎欢迎！！辛苦你了莫邪
从今以后保护村子的任务就交给你了
为什么她行我不行！！
你根本就是个色老头吧喂！
我说过的——我们村子不要猪肉佬
你这家伙背着把杀猪刀还敢骗我说是猎人？
我是猎人啊混蛋！！！
我没见过杀猪刀般的太刀，你快点给走吧不然你挂了我还要替你负责！
老大你搞清楚这是太刀好不好！
于是说....赤银被村长强行赶出了殿软村......
猪肉佬……
杀猪刀……
让开！
让开！！
让开喵！


啊！艾露的鱼啊！
你你你撞掉了艾露的鱼喵！
那可是艾露一个月的食物啊喵！
怪我做什么
谁叫你推车推那么快还不看路
艾露才不管呢喵！
总之你一定要赔我的鱼喵！！！
没钱~
不管不管不管！！！
一定要让你赔喵！
我虽然没钱，不过我找到了一个狩猎任务，如果你能帮我接下任务，我就有钱还你了，相信我没问题妥妥的~
什么？屠夫也敢接狩猎任务？
我是猎人啊喂！
就这把杀猪刀还敢说自己是猎人
看清楚那是太刀啊喂！
算了，为了艾露的鱼，姑且相信你好了
于是赤银和艾露一起回到了殿软村
怎么又是你！！！
不是说了不招猪肉老吗？
他真的是猎人喵
不是猎人的话我不会跟来的喵
把任务交给他吧，艾露有猫车喵，不会让他挂掉的喵
真没办法~看在艾露的面子上姑且让你加入好了
跟我来吧我带你们去集会所
村长，那边那只吐口水的河马是什么？
那不是河马，是我们村的守护龙神大人
哦，原来是守护河马大人
是龙神啦喂！
前面就是集会所了进去和大家打个招呼吧
少年~
哟~
不接个任务吗？
待续

龙哥热线

半夜起来迷迷糊糊上厕所险些把手机扔进马桶的龙哥

欢迎大家继续踊跃给龙哥提问题，博客留言、传统信件或者伊妹儿都成，集齐七颗龙珠的读者再赠送一次提问机会。

Q 龙哥，你吃饭了吗？没吃来台ps3吧！话说ps3能玩下载游戏了，买个1tb的硬盘带110款ps3游戏才499元，貌似只能买一张正版盘。不过还是想买《最终幻想13中文版》的正版，可是官方翻译的人名好雷啊。貌似要300左右吧。psp3000 官方6.20终于要在圣诞节公布6.20HEN 了，相信不久就会6.20GEN吧，到时终于可以玩到游戏了。一定先玩《ff核心危机》和《ff纷争》，后者有中文版吧，《最终幻想 纷争012》应该也会有人汉化吧！你说《最终幻想13v》会出中文版吗？

（新浪网友 最终幻想）

A 话说龙哥刚吃了一份红烧排骨面，量大味足，十分给力，特别是在这个寒冷的冬季，夫复何求啊。虽说龙哥是杂食动物，但是硬吃一台PS3还是会闹肚子滴。虽然PS3可以通过电子狗玩游戏了，但同时如若玩家采用了这个方法的话也就意味着放弃了系统升级与PSN联网，以后再出什么新游戏能不能玩还是一个未知数，所以还是要慎重选择啊。

《最终幻想13》的官方人物中文译名是够雷人的，跟咱们大陆玩家惯性思维中的大大不同。另外，话说台湾那边的官方翻译貌似一贯不给力，譬如把《Halo》翻译成《最后一战》，把《GT赛车》一直被惯例称为《跑车浪漫旅》，而超级有爱的《猎天使魔女》更被叫做《魔兵惊天录》，诸如此类，不胜枚举。总之呢，游戏官方汉化本身就已经很不容易了，剩下的也需要我们去学着适应啊。目前PS3《最终幻想13中文版》的售价大概在320大洋左右吧。

《FF纷争》有过民间汉化版本，这位读者朋友大可一试，至于《纷争 012》嘛，这种高人气游戏估计民间的强人们也是会针对其一如既往进行汉化的。这里值得一提的是，我国大陆的民间汉化组都很不容易，大部分都是为了纯爱好，所以在目前的国内电视游戏环境下我们的民间汉化组是绝对值得我们玩家去尊敬的。关于你的最后一个问题，连《最终幻想 13》都推出官方汉化版本了，那么，一切皆有可能啊。

路途注定坎坷的国产家用机

Q 联想真的要做家用机吗？我只知道中国要遵循世贸组织的裁决，于2011年3月19日之前对美进一步开放娱乐产品市场，XBox360之类的游戏机将有望在中国发售行货。感觉中国的游戏未来一片光明，不过不知道要死多少厂家。联想，坚持住，加油！！PS3也进来吧，联想、索尼、微软、任天堂！一起占领中国市场吧！

（新浪网友 最终幻想）

A 早在今年8月9日，由联想集团、联想控股和联想投资共同投资建立的北京联合绿动科技有限公司就正式宣告成立了。联合绿动的主要营销目标就是投身国内电视游戏市场，而且新公司的主打产品——开发代号为Ebox的新产品立足点颇高，其瞄准的直接竞争对象竟然就是在11月上市的XBOX Kinect。此消息一出，全场哗然，如若以“威力棒”为代表的山寨游戏机和极其不地道的“盛大盒子”为例，要说以往真正做出动静的国产家用游戏机硬件还真是打着灯笼都难找。虽说此次联想信心满满，但这台国货的前途注定坎坷。先从技术层面来看，目前已有部分产品实机图片流传在网上，我们可以看出这台机器的制作技术明显模仿Kinect，而且机身后标着HDMI的接口竟是普通USB。另外，一台主机的生命之源——第三方厂商软件能否与联想产生良性配合也是个未知数。而且就国内目前的家用机游戏环境来看，电视游戏市场不仅没有官方任何支持，同时D版也非常猖獗，这绝对是一条荆棘之路。作为一名国内玩家，我是真心希望国内家用机市场能尽早获得应有的繁荣。

提到Xbox 360的大陆行货，早在2007年微软官方就做出过相关的努力。但是由于我们众所周知的一些原因，国内的游戏市场一直得不到官方的支持，而市场环境距离真正的开放状态也还有很远的路途要走。至于SONY，他们也曾做出过“英勇”的尝试，并于2004年1月克服重重阻力推出过大陆行货PS2，只不过基于到今天为止仍没有任何改观的国内游戏市场环境来看，SONY当时的这一战略明显缺乏周全的考虑。结果也不出预料，SONY只苦苦支撑了一年就在大陆地区早早收场，宣布暂时终止大陆地区的游戏机行货计划。我们的愿望都是美好滴，只可惜现实是极其残酷滴……



Q 龙哥龙体安康否？小的我最近玩了个游戏遇到了个问题，请问ps2的零刺青中，有几个要素我到现在都没有解开，就是那个开启相机封，灭，绝这几个我开了，还有一个没有开，具体叫什么我也忘了，不知龙神知道不，顺便问下，为啥我的ps2读碟如此的慢，经常是读到OP就卡住。

（新浪网友 漫[r空）

A 龙哥最近还好，基本能维持在城市温饱线上下了，多谢这位读者朋友的关心啦（善意的笑）。关于PS2版《零 刺青之声》的相机，你所问的应该是其中的强化镜头了，《刺青之声》中的强化镜头总共分为迟、压、封、刻、贯、零、击、灭、连，总共九种。其中迟、压、刻、贯、零、击一周目就能拿到，其他的强化镜头要在一周目通关之后并满足一定条件才可得到。具体入手方法如下：灭，普通模式通关并收集超过150个灵体；连，任务模式通关。另外，大家需要注意，强化镜头在游戏中各个角色之间是不能通用的，所以要使用各个角色分别去入手一遍，而且深红是不能使用强化镜头的。

PS2读盘慢，如果你能确定游戏盘没问题的话，那么不是PS2光头处灰尘太多就是光头老化了，我们玩家可以做的就只剩自己动手清洁下试试了。

Q 本人已有PS3、Xbox 360和PSP，我现在想计划入手一台DS。问龙哥，是买NdSL，NDSI 还是NDS LL ,IDSI还是其他，主要本人想玩《Love Plus》。

（新浪网友 lsxywz）

A NDSL是在NDS正式发售后不久所推出的改进版，这更加时尚的外形给任天堂带来了前所未有的成功，一举奠定了DS系主机的王者地位；NDSI取消了GBA卡槽，但是增加了一枚30万像素的摄像头，屏幕经过改良后也变得更大更亮；IDSI是国内神游推出的行货，对国内玩家来说是有质保的，这点难能可贵；NDSLL是NDSI的放大版，额外赠送了一根“加肥版”的触控笔。

如果你想玩《Love Plus》的话为什么不再等等明年初即将发售的N3DS呢，编辑

部一干人众全都憋着在等附带更加震撼3D效果的《Love Plus》。3D版《Love Plus》的可玩性和之前相比可不是能同日而语的喔。

Q 龙哥,你好!记得在一期的电软上看到有关最终幻想官方汉化的报道,不知道进度怎么样了? ——小肥皂

（新浪网友1777244721）

A 《最终幻想》的官方汉化目前就只有《最终幻想13》，这游戏在今年5月份就已经发售了，也就是说，本作的官方汉化过程早已完成。另外，小肥皂是怎么回事？难道肥皂这小子在来编辑部之前就已经在外欠下孽缘，汗死……

Q 龙哥好，最近我们家换了一个大液晶电视，这下我终于可以享受到真正的高清游戏画面了,鼓掌！所以啊，最近我打算入手一根SONY高清HDMI线，但是听说市面上还有高仿货，不知道高仿和原装货的实际效果会不会有差异？另外，还请龙哥指导一下应该怎么去甄别SONY原装和高仿的HDMI线啊。

（内蒙古呼和浩特 王梓）

A 本次次世代主机中机能十分强大的PS3和Xbox360都支持1080P的全高清游戏画面输出，可以向我们玩家呈现处十分逼真细腻的游戏画面效果。这对于很多家中有大屏幕液晶电视的玩家来说自然是极具吸引力的，而HDMI线则也随着一跃成为了必需品。目前市面上的索尼HDMI高清线确实存在有高仿货，一般来说，高仿货的价格大概是原装货的一半，所以大家一定要仔细挑选，否则用原装的钱买到高仿的线可就亏大了。如实而论，高仿线和原装线的实际效果虽然并没有什么太大的区别，但是高仿线所采用的用料、做工精细程度以及出厂质量控制肯定会与原装有所差别。而且当遇到一些特殊的情况，譬如说遇到较强的电磁干扰时，高仿线就会显现出其劣势。

如若想准确的辨别出高仿线与原装线则需要注意以下几点：1、原装货的包装盒用纸可以看出有金属拉丝的花纹，塑料壳边缘处切口整齐，而高仿线的包装盒用纸只是普通的灰色，塑料壳边缘比较粗糙，甚至还有可能划破手指；2、原装线包装盒上的贴纸字迹清楚，色泽自然，而高仿线包装盒上的贴纸印刷效果奇差，整体颜色矫枉过正；3、原装的HDMI线头部两边各有一个小坑，而高仿线则不然。（不过貌似较晚出厂的一批高仿线也采用了小坑的设计，这招现在已经不是判断真假的绝对标准了。）4、最后，也是极为重要的一点，请大家注意看HDMI线头部接缝处，原装线这里的卡扣咬合做工非常精细、复杂，这一点是国内山寨厂商所无法模仿的，因此高仿线卡扣接缝处往往呈现为两个“几”字型，大家一目了然很容易就能看出来的。

绵里藏针的秋季更新

Q 龙哥，微软每年这个时候都会进入Xbox 360的秋季更新吧，今年都有那些重要的内容呢？据我所知秋季更新也同时是微软的BAN机高潮，所以我想知道咱们国内的玩家该怎么防止被BAN？另外，微软最新的体感设备Kinect也刚刚发售，要想成功进行体感游戏的话该进行哪些准备呢？还请龙哥多多指教。

（广州深圳 邢祥东）

A 微软今年的秋季更新重点就是加入了对最新体感设备Kinect的支持，更新后的系统使得玩家能够实现语音控制Kinect。另外，此次秋季更新还搭载了一个叫做“Video Kinect”的视频聊天服务，通过“Video Kinect”玩家们就可以轻松实现和好友的视频语音。我们还可以从此次的秋季更新中看出Xbox 360系统界面所发生的明显改变：首先，Xbox 360的开机动画与之前做出了变更，从一种方式看腻了西瓜的我们这次终于可以换种口味了（虽然开机界面还是西瓜）;其次，Xbox 360的系统菜单界面给人以耳目一新的感觉，配色、音效都不一样了，而且就连成就的显示模式也与之前不同，这令诸多成就控、奖杯控欣慰不少；最后,Xbox Live产生了新的服务条款，这一条款对个人账户的总点数上限和玩家每天所能购入的点数上限做出了变更。

以上是说了说此次秋更的好处，但实则此次秋更是暗藏杀机、绵里藏针的，绝对没有表面看上去那么简单。虽然此次微软没有像原来那样开展大规模的BAN机活动，但他们高明之处就在于在秋季更新中植入了全新的反盗版程序：AP2.5(Anti Piracy 2.5)。简而言之，只要我们进行了此次秋更，那么你的Xbox 360系统中就埋下了AP2.5的反盗版检测，如果你以后所玩的游戏有经过AP2.5反盗版加密的话，Xbox 360就将无法运行此游戏。目前已知推出的新游戏中，已经有《神鬼寓言 3》、《刺客信条 兄弟会》和《极品飞车 热力追踪 3》中加入了AP2.5反盗版检测 。那么如果不进行此次秋更，还能玩最新游戏吗？答案是不能，如果你不进行此次秋季更新的话，更是无法游玩全新的游戏。目前，国外已经有破解小组宣布即将破解AP2.5反盗版检测，我们也只好静观其变了。龙哥建议改过机的玩家们最好延缓进行此次秋季更新，另外，想在第一时间入手Kinect体感的玩家也一定要慎重。



玩Kinect没什么需要特别准备的，如果你的机器还没有经过改机的话，只要按照官方提示的步骤完成此次秋季更新就好。如果你改过机器，那么目前最大的障碍就是AP2.5反盗版检测了，各位最好等此程序被破解后再做打算。

Q 龙哥好，小弟近来有两个问题得不到解决，想请龙哥帮我解答一下。

1、我在调整PS3网络设定（我用的是无线）时，有一个步骤提示要输入“密钥”，我就输入了我家的无线网络的密码。但系统显示“交换密钥已逾时，密钥可能有误”，试了几次都这样，请问这个“密钥”指什么？具体应该怎么操作？

2、在商场里我见到有一种墙挂式的小液晶电视，背后也有高清HDMI接口，就是电视尺寸很小，售价只要2000元。请问如果将PS3用的HDMI连线联接到这种电视上，效果是否与大尺寸的高清电视一样？

最后，我觉得龙哥热线应该加页。

（山东东营 王瑞轩）

A 1、这个“密钥”指的就是你们自己家所设定的无线网络密码，出现这种情况的话，你要注意选择连接的无线网络是否为自家的，龙哥之前就有一次错连了邻居家的无线网络而导致登录不能。还有一个简洁的办法，就是在选择PS3网络设定的时候选择“自动”，这样只需输入一次无线网络密钥就好，而其他的诸如端口、IP等设定都会快速帮你完成，可以省去很多麻烦事，从而避免在这繁琐的步骤中出现不必要的错误。

2、对于一台电视机是否支持1080P，并不能以尺寸的大小为标准来进行评判，只要电视机能支持物理分辨率1080P就行。不过既然要选择看1080P高清，那当然是越大越好，越大的电视在视觉效果冲击力方面的表现也就越强。

最后，提到加页嘛，也得靠各位读者的鼎力支持啊。毕竟大家提的问题越多，龙哥我也越有底气去找小沛要页数啊。

Q 龙哥好，我的Xbox 360手柄老是充不了电，用USB线，4800MN的电池，根本充不进去电。充电电池是新买的，没拆过，不应该是电池的问题吧。反正我一次都没充成功过。充电应该是插上Xbox 360的USB就可以了是吧？另外，我充电时都没怎么打游戏，应该没有额外耗电的。

（黑龙江佳木斯 马义同）

A Xbox 360的手柄不像PS3手柄，直接用USB线连接主机是不能够直接实现充电的，必须使用Xbox 360原装充电电池包才行。其实这位读者给自己的充电电池配一个一般家用的电池充电器就好，方便快捷而且价钱也很便宜。



□文/宇多田

PS3 / X360	本刊译名：极品飞车 热力追踪		2010年11月16日
赛车竞速	EA	7329日元	美版
蓝光/DVD	多人	720P	12岁以上

操作方法

按键	功能	按键	功能
十字键	对应四种不同的支援道具，比如钉刺带、EMP等	○	开启或关闭车灯
左摇杆	控制车的方向	L1	切换BGM
□	刹车	L2	倒车
×	氮气加速	R1	切换视角
△	改变警笛方式	R2	油门
		R3	赛事中拍照

游戏相关

EA的《极品飞车》系列一直是业界最出色的赛车游戏之一，但是在前几作尝试创新突破未果之后，此系列已经沦落成一个二线游戏，甚至之前还传出了EA将不会继续制作极品飞车的传言，现在玩到的这作《极品飞车 热力追踪》是EA最后的一搏，如果本作继续人气颓废那么之后就不会再有叫作《极品飞车》的游戏了，这是我们玩家所不愿意看到的。还好这次EA很给力的为我们献上了如此出色的一部作品，游戏回归到了最高通缉那时候的地下狂飙，警察与飙车党之间的正面交手让人热血沸腾，而一边驾驶着跑车躲避警察追捕，一边还能扮演警察追捕车手，这样的双重设定使得游戏性大增。

像前面说的那样，本作中玩家可以扮演飙车党车手也可以扮演追捕罪犯的警察，这些任务都会在生涯模式大地图里显示，我们可以随意选择车手或者警察的任务去游戏，不用繁琐的切换什么。车手和警察的最高等级都是20级，我们可以通过在单机或者线上比赛中取得的分数升级，升级之后可以更新自己的称号，以及解锁更棒的车辆，不过不是只有升级的时候才会解锁新的座驾，在一个等级中达到固定的分数就可以追捕解锁车辆了，这里要注意不论是车手还是警察，他们的车辆都是分类型的，对应不同的竞速比赛，所以不是解锁一辆车以后就可以在所有的赛事中驾驶了，要根据具体赛事的要求选择车辆。另外辅助的援护技能是有等级之分的，随着玩家等级的提升以及援护技能使用成功次数增加，这些援护技能可以升级，升级之后可以增加援护威力，具体可以在生涯地图菜单下按方块键进入“驾驶人详细资料”中查看。

《极品飞车》的一大特点就是游戏里面的氮气加速，本作中氮气的作用依旧很重要，而且需要注意的是在逆行车道上行驶氮气的增加速度会大大增加，玩家好好利用这一点可以让比赛对自己更加有利，但是要多加小心逆行车道上向你开来的路人甲车辆，有时候因为路面的坡度问题真的很难看到迎面开来的汽车，一不小心就装个满怀，实在是不爽，这样的情况也出现在大弧度的转弯地段，玩家要多加留意，不然撞毁汽车后会损失很多时间。

另外一个极品飞车系列早就有的设定就是道路中的隐藏路线，本作中的隐藏路线分为两种，一种直接会在小地图上显示出来，玩家多留意左下角的小地图即可；另外一种地图上是不会有显示的，这种隐藏路线一般比前面的那种路程短很多，不会给玩家带来太大的优势。利用隐藏路线不仅可以得到分数奖励，而且可以大大节约行驶正常路线的时间，前提是没有在隐藏路线里面发生意外，因为隐藏路线往往要比正常路线难上很多，道路颠簸而且不易分辨前进方向，所以玩家要多熟悉本作游戏中的所有道路才可以。

游戏中有很多累积达成的里程碑成就，比如累积甩尾距离、逆向行驶距离、氮气使用时间、撞毁次数等等，这些都是累积的成绩，不要求在一场比赛中完成，完成这些成就都是有分数加成的，具体可以在生涯地图菜单按方块键进入“驾驶人详细资料”中的“驾驶里程碑”查看。另外每个竞速之前都会有明确的赛事指示（具体竞速的分类要求会在下面的生涯攻略里详细解释），每个竞速比赛还会有三个等级的成绩分级，在要求内完成游戏就可以获得对应的评价，向着最高评价进发是肯定的了，这也涉及着两个金杯哦，另外关于奖杯列表和详细的奖杯取得攻略请参考文章最后的奖杯部分。

对于本作咱已经夸得够多了，这里还得说一下游戏中的一些缺点，首先游戏的过场动画太多单一，就那么几个固定的套路，游戏时间长了根本没有新意，直接圆圈键跳过；其次是车辆建模，在这里次时代大环境以及GT5即将上市这样的背景之下，本作画面虽然说得过去但是绝对不是应有的水准，把视角拉近了之后可以很明显的看到那大大的多边形建模，锯齿什么的更不用说了。而本作最要命的就是剧情，请问本作的剧情在哪里？回想《最高通缉》那让人热血喷张的剧情，本作难道就仅仅是这样挂着一个车手或者警察的头衔到处乱跑么？现如今EA是不是懒得研究游戏剧情了啊？之前入手的《荣誉勋章》也是，虽有剧情但是根本没有什么主线而言，玩到最后还要给人一个悬念类的结尾，更加让玩家摸不着头脑，EA你罐头都做的没有内涵了啊……

不过总体而言本作还是很不错的竞速游戏，速度感手感都是上乘作品，虽然和GT5是前后发售，但是完全不影响，因为这两个游戏本来就是不同风格的赛车游戏，所以还是推荐给所有喜欢电光火石般速度感的玩家们。

PS.本作建议游戏的时候保持联网状态，因为游戏有很多时候需要和网络同步一些东西，这样游戏方便很多，不能联网的朋友就残念了，将就着玩吧~



在這裏我就是警察通緝單上的對象，爲了追尋自己對于速度與激情的向往，駕駛着自己心愛的跑車馳騁在海峰邸的公路上。警車？那些都是小孩子玩的東西，讓你們這些COP見識一下什么叫疾風電掣！

车手生涯

热力追缉

一边与其他车手为了第一的位置你争我夺，一边还要时刻小心身边的警察追捕，这样的比赛可以随意选择指定范围的跑车比赛，最后成绩的等级区分是要看玩家在不被警察逮捕的情况下取得的名次，第一当然是金牌了，注意这种类型的比赛当中我们是有援护措施的，比如钉刺带或者EMP等等，如何合理在比赛当中运用就要看玩家自身了，另外宇多田在这里提醒一下各位玩家，这些援护措施可不仅仅是为了对付那些警车，看着和你同场竞技的对手对你构成了威胁也可以给他来一个，这样有可能完全改变比赛的走向。所以本类型的比赛玩家的目标就是摆脱警察的骚扰努力第一个冲过终点！

竞速

竞速就是顾名思义的飙车比赛了，这里玩家需要在某一指定跑车类别里选择一辆自己心爱的汽车参与比赛，这个类型的比赛对手是最多的，对手也会驾驶和玩家一样跑车分类的汽车参赛，这也使得游戏平衡性得到了保障。此模式下没有警车追捕，所以也就没有援护措施了，玩家只需要专心驾车冲向终点，因为对手车辆很多所以超车成了这个模式里的关键，如何在超越对手之后不让对手超越这很考验玩家的实力，不过积攒氮气外加捷径路线行驶这两大利器依旧可以发挥很重要的作用，在超车和被超车中寻找出一条最速之路，取得第一名就可以获得金牌了，让我们堂堂正正的比赛吧。

试驾

这个类型的赛事是要求玩家驾驶系统指定的某一款车型在规定时间内跑完规定的线路，比赛中除了路上的路人车辆之外没有竞争对手也没有警察，这样使得玩家可以更专注于驾驶方面。但是金牌的要求时间往往很严格，差不多在整个路途中不能发生太多次和路人以及护栏的碰撞，至于撞毁那更是不可以的，多加利用捷径路线前进，保证自己没有低级失误，多次尝试之后金牌不是那么遥不可及的东西。在金牌提示的时间内冲过终点就成功啦！

时间试炼赛

这个模式的比赛和“试驾”有些相似，都是需要玩家在系统规定的时间内完成规定的路程，不同的是时间试炼赛可以自由选择车辆，而不是试驾那样只可以使用规定的某一辆汽车，这样大大增加了游戏的自由度和多变性，终归是驾驶自己喜爱的跑车进行比赛来得舒服。除了选择车辆的限制不同之外其他的东西差不多都和试驾一样，详细的注意事项请参看上面的试驾分类讲解，在金牌提示的时间内到达终点就可以获得金牌了。

对决

本模式的比赛是要求在系统规定的两辆汽车中随意选择一款自己喜欢的，然后与电脑控制的另外一辆跑车进行一对一的速度赛。这种比赛是纯粹的竞速型竞速，没有援护措施，也没有烦人的警察干扰，玩家唯一需要做的就是努力把对手甩在身后，让自己第一个冲过终点。这里要提醒玩家多利用赛道上的隐藏路线，这样可以很好的节约时间从而超越对手提前到达终点，如果一次不能获胜就多来几次，熟悉赛道之后比赛会变得很简单，关键还是考验玩家对赛道的理解和解读能力，只要第一个冲过终点就可以获得金牌。

挑战

这个模式是个比较特殊的模式，每个挑战都有不一样的挑战要求，比如驾驶特定赛车挑战赛段时间，又或者甩尾的距离时间等等，所以玩家要在每个挑战之前查看究竟是什么类型的挑战，有些挑战里面会有警察追捕，玩家还会有援护措施，所以这个模式的变化性比较大，根据挑战的具体要求挑战成功就可以获得金牌了，比如挑战赛车赛段用时只要在金牌规定的时间内完赛即可获得金牌。本模式也是一个需要反复尝试的类型赛事，而且挑战模式解锁也比其他模式靠后很多，算得上是比较有难度也很有意思的游戏模式。





那邊的小毛頭説什么？警車是小孩子的玩具？在我們眼中你們那些改裝車才是玩具，不要讓我看到你們出現在我的地盤，否則我會讓你和你那塊破銅爛鐵一起去見上帝，然後笑着對你説：對不起，我是警察。

警察生涯

热力追缉

警察生涯的评分等级和车手不同，车手使用金牌、银牌、铜牌区分成绩，而警察则是用甲等、乙等、丙等来分类最后的得分成绩等级。热力追踪就是传统的警察抓小偷模式，玩家可以随意选择可以使用的警车，阻止一群正在飙车的犯人。我们需要把他们全部逮捕，而且要在飙车党比赛结束之前搞定，屏幕右上方有一个剩余路程的公里数，要时刻注意这个数字，在此数字变成0之前尽可能的速战速决。最后甲乙丙等的评判标准就是抓捕犯人的数量，全部抓到当然是甲等。此模式里有援护措施可以使用，不过不是四种援护都可以使用，有的赛段就只可以使用其中的几个，所以在游戏之前确认一下。

快速反应

这个类型的赛事只有玩家自己驾驶的车辆和路人，没有追缉目标，没有援护措施，其实本模式就是训练玩家的反应能力和微操能力，因为在这里玩家必须熟练的使用捷径路线游戏，而且在难度更大的捷径中还不能发生碰撞，应该说是在整个的驾驶途中都要尽可能的避免碰撞发生，因为发生碰撞之后是要有时间惩罚的，碰到道路两侧或者路中的护栏石块等+2秒，碰到路人车辆+3秒，至于撞毁虽然没有时间惩罚，但是那耽误的时间更多，“快速反应”模式最后评价等级是计算你冲过终点时所花费的时间，所以碰撞到东西之后的时间增加肯定会影响到最后的成绩，所以玩家一定要多多熟悉赛道，另外提升自己的微操能力，让汽车更加稳定的行驶，在此模式中可以大大提升玩家对本游戏的熟练度，所以很值得研究。多多利用隐藏的捷径，而且这类型赛事里面一开始氮气就是全满的，上来就加速吧，不用白不用哦~ 在甲等要求的时间之内通过重点，这就是我们的目标！

试驾

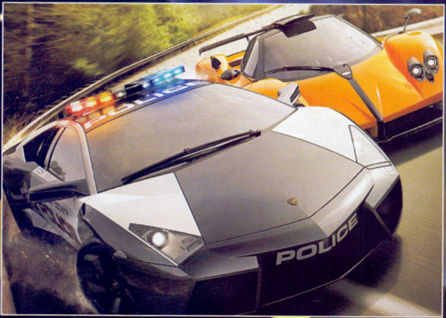
这个模式和上面的“快速反应”差不多，甚至在进入游戏出现的字幕都还写着“快速反应”……唯一有区别的地方就是试驾模式里面不可以随意选择车辆，在这里系统会指定一辆警车让玩家使用，这也就是名称为什么是“试驾”的原因了吧。除此之外别的地方都和“快速反应”一样，氮气也是一开全满，详细情况请参考上面的讲解指南。最后的成绩等级标准依旧是通过终点所用的时间。

拦截

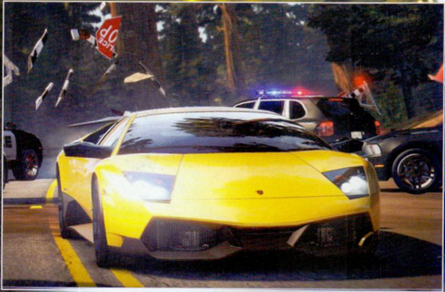
此模式依旧是要追缉飙车党，但是目标车辆往往只有一个，不过提醒玩家千万不要小看了这一个对手，他会比“热力追缉”里的那些人更强，皮更厚。在“拦截”中一开始氮气槽是空的，而且一开始根据具体比赛分为自由选择车辆和系统固定车辆，因为是追缉飙车族，所以武器自然是有的啦，而且警察特有的呼叫直升机也有，不过不是每场比赛都可以有四个援护，在游戏开始前确认一下此关卡系统提供的援护措施都有什么吧！这个模式最后评分依据是抓捕逃犯花费的时间，而且和“热力追踪”不同，“拦截”没有路程终点，而且本模式警察有可视范围，如果犯人在可视范围之外屏幕上会出现倒计时提示，在这倒计时结束之前一定要把犯人拽回到可视范围之内，不然倒计时结束犯人就逃脱了。评分甲等乙等都有具体的时间要求，丙等就是抓住即可，超时多少都无所谓，但是要注意不要在没有抓住坏人就先把自己的警车撞坏啊……最后还有一个需要玩家注意的地方，有些犯人在玩家使用了路障或者召唤直升机之后会马上掉头逆向行驶，玩家反应一定要快，不光是要改变方向追捕，在敌人转向的时候是很好的攻击机会，千万不要错过啊。

奖杯列表

奖杯名称	类型	注释
NFS超热力追缉菁英	白金	获得本作其他所有奖杯
缔造成绩	铜	选择一项朋友Autolog推荐并超越朋友
涂鸦	铜	在动态墙上建立新贴文或撰写回复
分享美梦	铜	分享梦幻截图至动态墙面
社会名流	铜	拥有5位以上NFS好友
逮到你了！	铜	逮捕一名车手
警员	铜	以警察身份晋级（3）警员
巡警	铜	以警察身份晋级（5）巡警
骑警	铜	以警察身份晋级（8）骑警
警司	铜	以警察身份晋级（11）警司
警督	铜	以警察身份晋级（14）警督
卧底警探	铜	以警察身份晋级（17）卧底警探
警监	铜	以警察身份晋级（18）警监
追缉警探	铜	以警察身份晋级（19）追缉警探
终极执法者	银	以警察身份晋级（20）终极执法者
警界先锋	金	在每项单人警察任务中获得甲等
追逐	铜	以警察身份参与10场线上热力追缉
赏金猎人	铜	以警察身份参与10场线上拦截
复仇在我	铜	弄毁一辆警车
嫌犯	铜	以车手身份达到（2）嫌犯
追缉目标	铜	以车手身份达到（4）追缉目标
重罪犯	铜	以车手身份达到（6）重罪犯
违法者	铜	以车手身份达到（8）违法者
不法之徒	铜	以车手身份达到（11）不法之徒
通缉犯	铜	以车手身份达到（14）通缉犯
逃亡者	铜	以车手身份达到（17）逃亡者
恶名之徒	铜	以车手身份达到（19）恶名之徒
头号通缉犯	银	以车手身份达到（20）头号通缉犯
淘金者	金	在每项车手赛事中获得一面金牌
飞速狂欢	铜	参与10场线上竞速
竞速	铜	以车手身份参与10场线上热力追缉
脱逃大师	铜	以车手身份参与10场线上拦截
烧胎	铜	氮气填满后一次性用完，途中不能碰撞任何东西
铜墙铁壁	铜	部署路障并使车手冲撞
电击系统	铜	用EMP击中目标
击中确认	铜	用钉刺带命中目标
空中协助	铜	请求直升机支援并用钉刺带命中车手
强硬拒绝	铜	首度使用干扰器影响警察
狂飙禁区	铜	充分使用涡轮而没有碰撞任何东西
威力尖钉	银	用钉刺带击中以EMP瞄准你的车辆
针之眼	铜	以车手身份在没有发生任何碰撞的情况下穿越毫无受损的警车路障
分享喜悦	铜	拍摄BMW梦幻截图并与你的朋友分享
惊人成就	银	驾驶Subaru Lmpreza WRX STI在一场赛事中累积2000码（1830公尺）的甩尾距离
大黄蜂飞行	银	驾驶车色为Bee Yellow的chevrolet camaro SS在Muscle Reflex获胜
用摇的，不要搅拌	铜	驾驶Aston Martin获得任意一场热力追缉
敞篷湿身	铜	在雨天驾驶任意Corvette
酷斯拉	银	驾驶Nissan GT-R Specv不使用武器在Run to the Hills取得任何奖牌
钢铁人	银	驾驶Audi R8在热力追缉、拦截和快速反应三种赛事中取得甲等评价
电力全开	银	在Porsche Patrol赛事中使用EMP逮捕Porsche 918 Spyder赛车
黑蛇之吻	银	驾驶黑色Dodge Viper SRT10 ACR或者Ford Shelby GT500 Super Snake时用钉刺带命中追捕自己的警车
午夜牛仔	银	在夜间沙漠中拍摄一张车色为Midnight Blue Metallic的Ford GT梦幻截图







宇多田de正版收藏



部分奖杯取得方法

涂鸦&分享美梦

因为台湾翻译的原因，这两个奖杯乍看上去很晕乎，其实很简单，只要你在游戏中拍摄了照片（包括选车的时候拍摄和赛事途中拍摄都可以），然后在主菜单的第一个选项“照片”里面查看，之后按三角键把这张图片传到你的动态墙上并随便写几个字的评价即可同时解锁这两个奖杯。这里需要注意的是根据你的网络信号问题拍照之后会等待若干秒钟，知道画面上提示你拍摄的照片已经上传到了你的Autolog中，这时候去主菜单的第一项中就可以看到刚才拍摄的照片了，记住拍照之后不要立即退出或者进行游戏，一定要等画面提示上传成功才可以，否则那照片算你白拍哦~ 另外需要注意一定要保证自己是和Autolog连线状态下拍照，检查是不是连线状态不是看你的PSN，而是在主菜单按下暂停键连线。



社会名流

这个奖杯要求玩家有五个游玩此游戏的PSN好友，如果你朋友也在玩这个游戏就好说了，如果没有建议到线上比赛房间里按SELECT查看任意一个玩家的资料，然后按圆圈键就可以发送好友申请，等对方确认之后就算一位NFS的好友了，为了防止对方无视你的好友申请，建议广撒网，大不了你不玩这个游戏的时候再把他们删掉。

缔造成绩

在上面这个奖杯的情况下你应该有很多的NFS好友了，这时候在主菜单里选择第五项“Autolog推荐”中挑战自己好友已有的最快成绩，只要挑战成功就可以获得这个奖杯，不过前提是你的好友里有最好成绩上传信息，如果系统提示你没有可以挑战的好友信息那只好再多加几位好友了。而且破纪录这工作没有想象中的简单哦，如果死活比不过人家那就换一个挑战吧~

烧胎

这个奖杯其实很简单，需要注意的有两点：一个是必须一直按着X键直到氮气从满到无，第二就是这途中不可以碰撞到任何物体，路上的车辆，路旁的护栏全部不可以。这就需要找一段直线公路，车子最好选择消耗氮气比较快的，这样难度会大大降低。

铜墙铁壁

这个奖杯玩家必须扮演警察，这时候按照左下角的十字键指示按下对应路障的按键，这时候在前方道路上就会出现警车排成的路障，小心有的车手很狡猾，可以从路障中间很小的缝隙钻过去，或者从小路迂回，所以这个奖杯还是很看RP的，不过几乎都是一两次就可以成功。

空中协助

这个奖杯依旧是警察专属的，在可以互换直升机的追逐赛中按下对应的十字键就可以召唤直升机帮助追缉飙车党，直升机出现后会自动搜索有效区域的敌人，并在它前方投下钉刺带，但是直升机搜索区域是有限的，所以在合适的时机召唤直升机是关键，等地方压到直升机丢下来的钉刺带之后就可以解锁这个奖杯了。



电击系统&击中确认

这两个奖杯使用车手或者警察都可以获得，因为对应的EMP和钉刺带是共有的援护技能，EMP是一种电磁脉冲攻击，发动之后会锁定前方的车辆，不过为了不射偏我们要尽量保持尾随在目标车辆之后，而且最好是直线锁定，这样倒计时结束之后就可以给对方严重的一击了。这里需要注意的是使用EMP的时候对方可以使用干扰器干扰锁定，也可以用涡轮或者氮气摆脱你的锁定，甚至是用钉刺带在你发射之前先搞定你……钉刺带这里只需要注意一个地方，那就是投掷钉刺带是在自己车后方，所以这东西是用来攻击在咱身后的对手，钉刺带会有灯光指示，看到地上有发亮的地方就要避开了，那是敌人给你丢的钉刺带。本作钉刺带不像之前那样可以一击必杀，中招之后只是车辆受损，依旧可以继续驾驶。

狂飙禁区

这里说的涡轮加速不同于氮气加速，是一种特定赛事里可以使用的援护手段，在可以使用涡轮加速的赛事中按下对应的十字键就可以瞬间加速，那声音听着就很爽，这个奖杯是要求在涡轮加速的过程当中不碰到任何物品，和之前提到的烧胎一样，包括车辆和路边的护栏，所有的东西都不可以碰到，在较长的直线赛道上使用涡轮加速可以轻松取得这个奖杯。

强硬拒绝

这个奖杯只针对车手，在扮演飙车党的时候援护指示里面会有干扰器这一选项，按下十字键对应的按键就可以干扰自己周身一定范围内的警察，这时候被干扰的警察是使用不了援护手段的，但是干扰的区域比较小，另外被警察用EMP锁定的时候可以用这个保命，所以对于干扰器玩家们一定要有效利用哦。

威力尖钉

这个奖杯前提是要对手用EMP在你身后锁定自己，被锁定的时候画面会有很明显的提示，这个时候用钉刺带把对手放倒即可，想拿这个奖杯的玩家一定要留一个钉刺带啊，我在游戏中有很多次机会解锁这个奖杯，都无奈的发现我的钉刺带已经全部用完了，后果当然是被爽快的一击暴菊……

针之眼

这个奖杯要求玩家在扮演车手的情况下进行有警察追捕的赛事，当警察呼叫路障支援后看准路障汽车的缝隙不发生碰撞穿过即可。如果玩家对自己的瞬间反应能力不自信的话可以降低车速，这样可大大降低取得本奖杯的难度，不过要注意在你降速的时候不要被追缉你的警车撞到。

指定汽车奖杯

奖杯列表最后几个奖杯都是要求使用特定车辆达成特定条件后取得，「分享喜悦」是要求拍摄宝马系汽车然后与发表到自己的动态墙和自己的好友分享，拍摄在选车时按三角键即可进入拍照模式，也可以在比赛中按下R3或者暂停键中的照片模式拍摄，照相依旧要注意上面说的上传时间问题，详细的讲解请看“涂鸦&分享美梦”这个奖杯的讲解。「惊人成就」要求使用Subaru Lmpreza WRX STI在一场赛事中累积2000码的甩尾距离，玩家可以无视最后的成绩，不停的甩尾过弯即可，当然游戏模式不要选择错了，一定要选择正常的竞速赛，不要涉及到警车追逐，这个奖杯会在赛事结束后取得。「大黄蜂飞行」这个奖杯比较有趣，游戏中有变形金刚中大黄蜂的车型chevrolet camaro SS，选择车体颜色的时候选择Bee Yellow的黄色，然后在Muscle Reflex赛事中获胜即可。「用摇的，不要搅拌」这个奖杯名甚是雷人，玩家只需选择Aston Martin的车型参与热力追缉模式即可。「敞篷湿身」驾驶Corvette（超级跑车类第二辆就可以）在雨天行驶即可。「酷斯拉」是让玩家驾驶Nissan GT-R Specv在Run to the Hills取得任何奖牌，而且不能使用武器，不过因为要求是任何奖牌即可，所以没什么难度。「钢铁人」这个奖杯需要驾驶Audi R8在热力追缉、拦截和快速反应赛事中取得甲等，也就是说最少要进行三次赛事，玩家可以选择相对难度较低的赛段进行比赛，这样取得甲等的难度不会太高。「电力全开」是在Porsche Patrol中使用EMP逮捕Porsche 918 Spyder，这个赛事中追捕的对手有918，用EMP给他最后一击成功抓捕，这个还是有些挑战的。「黑蛇之吻」可以使用的车款有两种，分别是黑色的Dodge Viper SRT10 ACR或Ford Shelby GT500 Super Snake，注意颜色是要黑色，在此前提下用钉刺带击中追捕自己的警车就可以了。「午夜牛仔」是要在夜间沙漠中拍摄一张车色为Midnight Blue Metallic的Ford GT照片，在比赛中按下R3为赛事中拍照，或者按下暂停键选择照片模式也可以进行拍照。

Tactics Ogre 運命の輪

□文/蔬菜汁

PS Portable PSP	本刊译名：皇家骑士团2 命运之轮		2010年11月11日
	SRPG	SQUAREENIX	5980日元	日版
	UMD	1人	981M	12岁以上



游戏简介

初代复刻版，但是也增加了部分人物和原创地图。魔法分为风、火、水、地、神圣、暗黑等；角色死亡后3回合之内滞留战场并可以通过魔法或者道具复活；种族包括人类、爬虫类、死灵、圣灵、龙、恶魔、妖精等众多种族；武器包括拳套、短剑、单手剑、双手剑、斧、锤、枪、单手刀、双手刀、棍、鞭、乐器、弩、弓等。战斗结束后，经验值平摊给所有参战的我方成员，通过战斗可以获得道具、武器防具、魔法书、素材等。可以使用转职卡片进行转职，职业既有传统的骑士、战士、魔法师，也有魔法骑士、白魔法师、弓箭手等。通过游戏中的选择分支可以让故事向不同方向发展。

日　历

时间	单位	天数
1.1 —— 1.24	神龙之月	24天
1.25 —— 2.18	地龙之月	25天
2.19 —— 3.13	水龙之月	24天
3.14 —— 4.6	影龙之月	24天
4.7 —— 5.1	白龙之月	24天
5.2 —— 5.25	炎龙之月	24天
5.26 —— 6.18	风龙之月	24天
6.19 —— 7.13	金龙之月	25天
7.14 —— 8.6	雷龙之月	24天
8.7 —— 8.30	暗龙之月	24天
8.31 —— 9.24	海龙之月	25天
9.25 —— 10.18	黒龙之月	24天
10.19 —— 11.11	双龙之月	24天
11.12 —— 12.6	火龙之月	25天
12.7 —— 12.31	光龙之月	25天



故事梗概

奥贝罗海中的大陆巴雷利亚（**ヴァレリア**）因为贸易中转地而繁荣，围绕着权力产生的各民族间的斗争却从未平息过，国王德尔加洛亚（**ドルガルア**）通过霸权统一了纷争，让和平延续了将近半个世纪。老国王去世后，贵族阶层的巴库拉姆（**バクラム**）族、占人口大多数的加尔加斯坦（**ガルガスタン**）族、少数民族沃尔斯坦（**ウォルスタ**）族之间战乱再起。巴库拉姆族与加尔加斯坦族将巴雷利亚（**ヴァレリア**）一分为二，貌似暂时平静的空气中，却隐藏着某种神秘的阴谋。

港口城市格里奥特（**ゴリアテ**），曾经有奥贝罗海上的一颗明珠之称，故事也再次展开。根据拜思（**ヴァイス**）的情报，暗黑骑士团团长兰斯洛特（**ランスロット**）将到达这里，于是在此地活动的**ウォルスタ**解放军游击队成员德尼姆（**デニム**）、卡秋亚（**カチュア**）、拜思决定伏击兰斯洛特，不过对方却是曾经的赛诺比亚（**ゼノビア**）王国圣骑士团团长兰斯洛特（**ランスロート**），只是同名而已。在德尼姆的邀请下加入战列，一行人准备前往阿尔莫里卡城解救被囚禁的老公爵——战败被俘的**ウォルスタ**解放军领袖。

阿尔莫里卡城曾经是旧王国阿尔莫里卡的都城，在内乱发生前，这里是地方长官隆威（**ロンウイ**）公爵的居城。作为王国内乱三个势力中最弱的阵营，**ウォルスタ**解放军坚持了不到半年就被击溃，公爵本人也被俘虏。就在行刑前德尼姆（**デニム**）在强援兰斯洛特（**ランスロート**）圣骑士们的帮助下救出了隆威（**ロンウイ**）公爵。老公爵不信任赛诺比亚（**ゼノビア**）王国的骑士们，找借口将众人遣散，相反却对年轻、热血的德尼姆（**デニム**）等人青眼有加，一方面授予游戏队众人骑士称号让游击队成为自己的直属近卫军，另一方面为了避免两线作战，与**バクラム**摄政王的主要外援暗黑骑士团缔结停战协定，全力对付**ガルガスタン**军。德尼姆（**デニム**）领导下的新**ウォルスタ**解放军一路高歌攻下了**ガルガスタン**王国领内关押着5000名**ウォルスタ**同胞的集中营实力大增，逐渐形成了以阿尔莫里卡城为都城的**ウォルスタ**解放阵线。

第二章开始的**バルマムッサ**城成为主角德尼姆（**デニム**）等人命运的转折点，隆威（**ロンウイ**）公爵在此设下圈套，他希望通过屠杀**バルマムッサ**城居民同时嫁祸给**ガルガスタン**王国的方法，得到周边人民的支持。德尼姆（**デニム**）同意不同意加入，第二章都会以**バルマムッサ**城惨案开始，不同的是，玩家会选择“为大义同流合污”还是流亡成为通缉犯。第二章末尾再次出现分支，根据选择的不同，第三章会出现3个不同的分支流程。

第四章则再次将众分支合而为一，前半部分是对**バクラム**王国展开猛攻；后半部分的最终将会与神秘的老国王**ドルがルア**对阵……

人物介绍



阵营：旧ヴァレリア王国

ドルガルア:旧ヴァレリア王国的国王，依靠出色的头脑统一全国，登基后推行“民族融合”政策，被世人奉为明君。但是去世后因为没有继承人，王国陷入了混乱，被后人称作“霸王”。享年65岁。



阵营：バクラム王国（旧ヴァレリア王国领内）

ブランタ·モウン:生于暗龙之月11日，49岁，**バクラム**族。旧**ヴァレリア**王国的司教，深得老国王的信任，国王去世后成为摄政王，不过却没能挽回国家的分裂，解体后的**バクラム**王国统治者，治下的**バクラム**王国与**ガルガスタン**王国处于敌对状态，并与**ローディス**教国结有密约。信条：“世间没有公平，人生来就是不公平的”。

レーウンダ·バルバトス:生于白龙之月3日，43岁，**ガルガスタン**族，控制着**ヴァレリア**王国的南部，主张“民族净化”排斥**ウォルスタ**族，因为在国内也有大量反对的声音，所以不惜动用军队进行清洗，冷酷无情。由于他的治国政策偏激，与**バクラム**王国敌对，与**ウォルスタん**解放军处于战争状态。信条：“让我屈从于卑劣的**ウォルスタん**族，简直是做梦！”

ニバス·オブデロード:生于雷龙之月20日，50岁，**ガルガスタン**族，潜心研究操纵死尸的死灵术，牺牲多少人都在所不惜的尸术师。信条：“我最讨厌做那些效率低的事情！”

クレシダ:生于炎龙之月4日，17岁，**ガルガスタン**族，**ガルガスタン**军专属尸术师，**ニバス**的弟子，不过她与恩师对尸灵术的看法不同，认为这是一个能够救助无意间殒命的人，让他们有机会实现自己未能实现的愿望的法术。信条：“我最想说的是，请恕我冒犯了那些逝者的肉体和灵魂。”

阵营：ウォルスタ解放军（旧ヴァレリア王国领内）





デニム·バウエル：18岁，**ウォルスタ**族，在港口**ゴリアテ**受到暗黑骑士团袭击，父亲**ブランシー**失踪，从此加入了**ウォルスタ**解放军，和姐姐**カチュア**、童年好友**ヴァイス**组成游记队，对抗**バクラム**王国和**ガルガスタン**王国。为了理想而努力、不停付诸行动，但是又对战争进行着反思。信条：“为了理想就不惜玷污自己的双手吗？”

カチュア·バウエル：生于暗龙之月15日，19岁，**ウォルスタ**族，**デニム**的姐姐，幼年丧母和父亲、弟弟一起生活。对弟弟过分溺爱，为了弟弟的理想进行游击队活动，总是担心会失去**デニム**。信条：“我们说好了，永远不要离开姐姐！”

ヴァイス·ボゼック：生于神龙之月14日，18岁，**ウォルスタ**族，唯一的亲人被暗黑骑士团杀害，不满于**ウォルスタ**族受到的不公平待遇，愤而加入游击队。与**デニム**最佳搭档。信条：“虽然渴望战斗、但是我不会随便当炮灰的。”



阵营：ローディス教国

ランスロット·タルタロス：生于地龙之月22日，38岁，**ローディス**人，与**バクラム**王国摄政王**ブランタ**有密约，从**ローディス**教国潜入**ヴァレリア**，暗黑骑士团**ロスローリアン**的首领，该骑士团同时也是**ローディス**教国教皇直属。信条：“弱者才会发出不满的声音，因此他们永远都是弱者。”

阵营：第三方势力



ランスロート·ハミルトン：生于双龙之月6日，38岁，**ゼノビア**人，曾经是**ゼノビア**王国圣骑士团团长，因为莫须有的罪名触怒国王**トリスタン**，被剥夺兵权流放海外，与伙伴作为佣兵维持生活，与**デニム**不期而遇。信条：“玩命和找死是完全不同的两个概念。”



阵营：第三方势力

ディエグ·G·アゼルスタン：生于火龙之月17日，56岁，**ガルガスタン**族，终日沉溺于饮酒作乐，但却武艺高强。信条：“即使老了我也是大海一样的男人，小伙子们，你们只能被我甩在后面。”

流程攻略

第一章
僕にその手を汚せというのか

第1节 港城格里奥特

第2节 阿尔莫里卡（アルモリカ）城城门前
胜利条件：击败佣兵**ババール**

第3节 阿尔莫里卡城城内
胜利条件：击败骑士**アガレス**
救出了老公爵隆威，但是他却不信任圣骑士，找借口遣散了他们。德尼姆等人正式被委任为骑士，执行任务。获得3万资金，若干成员加入战队。

第4节 タインマウス之丘
胜利条件：击败魔术师**オルバ**
鸟人加入战队。

第5节 クリザロ の町
胜利条件：击败尸术士**モルドバ**
大雨，救出**プレザンス**神父
助言：尸人HP到0以后3回合内必须对其使用净化术，否则尸人会复活；回复魔法可以对尸人造成伤害。

第6节 クァドリガ砦
胜利条件：尸术士**ニバス**
助言：仰攻、地形对我方不利；注意集中攻击敌首领。

第7节 ゴルボルザ平原
胜利条件：击败剑斗士**ブレッゼン**。
助言：敌方的魔法师很强。

第8节 古都ライム
胜利条件：击败骑士**リューモス**/救出西斯蒂娜（**システィーナ**）。
助言：注意重点是救出左上方的西斯蒂娜。

第9节 ボルドュー湖畔
胜利条件：击败骑士**レクセンテール**

第10节 ゾード湿原
胜利条件：击败魔兽使**ガンプ**
助言：魔兽使或者两只狮鹰任一HP降到20以下，敌人就会逃亡。

第11、12节 バルマムッサの町
胜利条件：敌全灭。
助言：第二场战斗时，注意以逸待劳。
第二章开头出现选择分支A参加毁灭小镇计划领导解放军；B拒绝，流亡之路。

第二章（A分支）
谁も仆を責めることはできない

第1节 バルマムッサの镇
胜利条件：敌全灭

第2节 ゾード湿原
胜利条件：击败魔法师**ガルバ**
助言：集中一个消灭敌人；胜利后可在商店合成道具。

第3节 リィ・ブム水道
胜利条件：击败僧侣**イザーク**
助言：**イザーク**HP变0后会利用转移石逃走；出现可以在水上攻击的敌新单位；命运之轮增加新地图。

第4节 レイゼン街道
胜利条件：击败骑士**ブールバルト**
助言：战斗开始后会出现选择分支，不过任一选项都不能得到新角色加入，第2选项可增加好感度；敌人的防御力很强，建议使用弱体化魔法配合必杀技攻击。

第5节 港镇アシュトン
胜利条件：击败僧侣**ナディア**

第6节 港镇アシュトン
胜利条件：击败**アロセール**
助言：**アロセール**HP降到30%以下时会撤退。

第7节 クァトリガ要塞
胜利条件：击败海贼**ダッザ**
助言：结束后**ザパン**幸存的话可加入我方（战斗结束后选第一项“**いいだろう**”）；如果这里**ザパン**没有加入，第四章还有机会；**ザパン**只会被围困3个回合。

第8节 タインマウスの丘
胜利条件：击败救护兵**ウィノア**
助言：对方阵内有范围攻击投掷兵和等级非常高的佣兵以及辅助魔法，综合实力很高。

第9节 ゴルボルザ平原
胜利条件：击败义勇兵**ガズン**
助言：战斗开始前开始后的选择分支都不影响主线故事；注意**ガズン**的强力土蜘蛛术。

第10节 古都ライム
胜利条件：击败**ヴァイス**
助言：战斗结束后**アロセール**幸存的话，在之后**ヴァイス**加入时，他也会一起加入。

第11节 アルモリカ城・城门前
胜利条件：击败妖术师**モディリアーニ**
助言：敌阵出现两只龙，击败后可得到贵重道具（光龙之证、暗龙之证）；**モディリアーニ**的魔法十分强力。

第12节 アルモリカ城・城内1
胜利条件：击败骑士**アーバイン**
助言：初期配置地点右侧2楼有弓箭手狙击；顺利过关后会进行第二场连续战斗。

第13节 アルモリカ城・城内2
胜利条件：击败骑士**レオナール**
助言：战斗开始后**ヴァイス**加入，如果战后幸存的话**アロセール**也会加入。

第二章（B 分支）
思い通りにいかないのが世の中なんて、割り切りたくないから

第1节 港城アシュトン
胜利条件：击败**アロセール**
助言：障碍物很多，中央部会成为主要战场；敌人的远距离攻击很犀利。

第2节 リィ・ブム水道
胜利条件：击败佣兵**ザパン**
助言：敌人会一起向我方移动，另外，水中也会被攻击。

第3节 ゾード湿原
胜利条件：十人长**ヴァンス**
助言：地图中大部分为水洼地带，注意不要被在水中纠缠；战斗中NPC会突然出现在敌阵旁，要注意解救。

第4节 ボルドゥー湖畔グ
胜利条件：击败剑士**ゲンゾウ**
助言：敌人与我方很近，注意各个击破。

第5节 タインマウスの丘
胜利条件：击败**ヴァイス**
助言：**ヴァイス**的HP降到20%以下会自行撤退。

第6节 クリザローの镇
胜利条件：击败骑士**ガナッシュ**
助言：敌方的前后两个集团会中途脱节，分而击之。

第7节 クァドリガ要塞
胜利条件：击败海贼**ダッザ**
助言：战斗中，我方**バイアン**会出现在战场东北，不过所处于我方的恢复魔法范围之外。

第8节 ダムサ要塞
胜利条件：击败女海贼**ヴェルドレ**

第9节 港城ゴリアテ
胜利条件：击败魔法师**ダゴン**
助言：地方远程攻击很多，注意不要单体突出；另外中央部敌人密集，不要突进。

第10节 古都ライム
胜利条件：击败佣兵**ザパン**
助言：我方的两个主角被一开场就被自动前置，注意与下方的不对合流。

第11节 アルモリカ城・城门前
胜利条件：妖术师**ラミドス**和佣兵**ザパン**
助言：**ザパン**的HP降到20%以下后会自行撤退。

第12节 アルモリカ城・城内
胜利条件：击败**ヴァイス**
助言：注意使用回复魔法反复攻击；**ヴァイス**会不断使用回复HP。
ヴァイス的HP降到20%以下时出现选择分支：
1.確かに争っている場合じゃない。(第三章B)
2.それは絶対にできない。(第三章C)

第三章A（第二章A分支）
欺き欺かれて

第1节マドュラ冰原
胜利条件：击败骑士**ディダーロ**

第2节Aブリガンテス城・南
胜利条件：魔法师**カークリノーラス**
助言：地形对我方极为不利；如果有机会的话使用弓箭或魔法，远程攻击敌BOSS提前结束战斗为好。

第2节Bブリガンテス城・西
胜利条件：击败佣兵**ビンガム**
助言：比城南的战斗要容易些；水上行动力高的角色初登场，因为水比较多，建议以逸待劳。

第3节ブリガンテス城・城内
胜利条件：击败骑士**ディダーロ**
助言：战斗结束后出现选择分支，选择第2项“**そんなことはありません**”角色**ジュヌーン**加入。

第4节バハンナ高原
胜利条件：补给部队长**カムラット**
助言：敌人首领位置比较突出，利于集中击破。

第5节Aレイゼン街道
胜利条件：击败十人长**ヴァンス**
助言：两个尸人都会以战斗不能状态登场，2回合后复活。

第5节Bコリタニ城・城门前
胜利条件：击败佣兵**オルゲウ**
助言：第4回合右下右上出现敌援军；第5回合左上出现援军。

第6节Aコリタニ城・城内
胜利条件：击败将军**グアチャロ**
助言：已经消灭了**グアチャロ**的话，对手会变成千人长**アポリネール**。

第6节Bバハンナ高原
胜利条件：敌全灭
助言：**ラヴィニス**作为第三方势力参战。

第7节Aスウォンジーの森
胜利条件：击败妖术师**ブルタコス**
助言：敌首领会自行突进到我方阵前。

第7节Bボルドュー湖畔
胜利条件：击败尸术师**ミュンツアー**
助言：前线的4具尸人会以战斗不能状态登场。

第8节タインマウスの丘
胜利条件：击败魔兽使**ガンプ**
助言：**ガンプ**的HP降到50%以下时会自动撤退，第四章有可能加入我方。

第9节アルモリカ城・城门前
胜利条件：击败魔法师**ジルドア**
助言：敌阵前配置了强力怪物。

第10节アルモリカ城・城内
胜利条件：击败将军**ザエボス**
助言：结束后可入手勇者之证和白骑士之证；4个伙伴加入。

第11节ウェオブリ山
胜利条件：敌全歼。
助言：4回合左右，敌6个强力战斗单位从右下方增援。

第12节古都ライム
胜利条件：击败暗黑骑士**オズマ**
助言：救出**ハボリム**的话，可以加入我方选择“**こちらこそ**欢迎**します**”

第13节Aフィダック城・南
胜利条件：击败魔女**ベスティアリ**
助言：3回合左右城墙右上出现敌增援，城正面比较难攻。

第13节Bフィダック城・西
胜利条件：击败剑士**マーキュリー**

第14节フィダック城・城内
胜利条件：击败暗黑骑士**バールゼフォン**和**オズ**
助言：因为开始的时候主角独自上阵，所以要调整好装备和物品。

（因为篇幅所限，第三章分支B流程、分支C流程暂缓刊登）

第四章（前）
手をとりあって

第1节港街オミシュ
胜利条件：击败海贼**ラグナル**
助言：注意同时保护NPC的**ディエゴ**。

第2节バハンナ高原
胜利条件：击败魔法师**ウラム**
助言：由于是隔江对峙，注意水上单位的使用。

第3节Aブリガンテス城・南
胜利条件：敌全灭

第3节Bブリガンテス城・西
胜利条件：敌全灭
助言：战斗结束后**オリビア**加入。

第4节ヘドン山
胜利条件：击败魔法师**ルロッツア**

第5节Aバンハムーバの神殿
胜利条件：击败魔法师**シェリー**

第5节Bクリザローの镇
胜利条件：消灭暗黑骑士**ヴォラック**和**オズマ**
助言：战斗结束后会出现选项，选第1项（贵女も仆にとっては父の仇だ）伙伴加入。

第6节ヴァネッサ街道
胜利条件：击败重装步兵**アレッサンドロ**

第7节ランベスの丘
胜利条件：击败龙骑兵**パジョー**
助言：3只龙战士登场，敌首领可以进行魔法强化，尽量在强化前结束战斗。

第8节ゾリューシ油田
胜利条件：击败**アンドラス**
助言：中间地图全部是水地形。

第9节バーニシア城・城门前
胜利条件：敌全灭。

第10节バーニシア城・中庭
胜利条件：击败暗黑骑士**バルバス**

第11节バーニシア城・城内（拒绝与カチュア对决路线）
胜利条件：暗黑骑士**ランスロット**
助言：战斗结束后得到“王女之证”

第11节バーニシア城・城内（选择无奈与カチュア对决路线）

第12节港街オミシュ
胜利条件：敌全灭
助言：敌方拥有1回合物理攻击完全回避技能。

第13节ヨルオムザ峡谷
胜利条件：击败魔兽使**スタノスカ**
助言：敌人有大量水上移动单位。

第14节ウェアラムの镇
胜利条件：击败剑士**ハンゾウ**
助言：注意下方的弓箭手

第15节ハイム城・城门前
胜利条件：击败骑士**ラウアール**
助言：因为开始战斗的时候处于敌人弓箭手的射程内，所以要向右移动。

第15节ハイム城・南
胜利条件：击败骑士**ヴェルマドワ**
助言：**ヴェルマドワ**的位置非常远，使用弓箭或者魔法攻击比较靠谱。

第15节ハイム城・里门前
胜利条件：击败龙使**ハルフアス**
助言：敌周围有两只龙，并且可以使用龙强化法术。

第16节ハイム城・中庭
胜利条件：击败骑士**グランディエ**
助言：地图左上有3个远程作战单位，不过不能攻击到右下的草中。

第17节ハイム城・城内
胜利条件：击败摄政王**ブランタ**
助言：**ブランタ**的魔法攻击非常强力（消灭HP150）并且可以使用非常强力的回复魔法。

第四章（后）
手をとりあって

第1节空中庭园入口
胜利条件：敌全灭
助言：敌方的骑士等级奇高。

第2节水蛇の背
胜利条件：敌全灭
助言：因为地所狭长，所以魔法和弓箭比较强力。

第3节拳を握る男
胜利条件：敌全灭

第4节踵を鳴らす女
胜利条件：敌全灭
助言：高低差明显，利于使用魔法和弓箭；可以通过地图右下的暗门直接进入第8关。

第5节黄玉の泪
胜利条件：敌全灭

第6节青の回廊
胜利条件：敌全灭

第7节奏でる一发
胜利条件：敌全灭
助言：利于高低差高度优势明显的战斗单位作战。

第8节至福の梦
胜利条件：敌全灭

第9节美酒の祭一
胜利条件：敌全灭
助言：利于龙战士攻击；暗门的位置在左上方的门旁。

第10节蜜月の日々
胜利条件：敌全灭
助言：注意敌方作战单位的石化之箭。

第11节牙を剥く兽
胜利条件：敌全灭

第12节赤の回廊
胜利条件：敌全灭

第13节一を刻む音色
胜利条件：敌全灭
助言：暗门在右上方门旁边的塔侧面的墙上。

第14节警戒の间
胜利条件：敌全灭

第15节星を眺める者
胜利条件：敌全灭。

第16节黑の回廊
胜利条件：敌全灭。

第17节白の回廊
胜利条件：敌全灭

第18节天と地の狭间
胜利条件：击败暗黑骑士**アンドラス**
助言：最好在台阶上迎敌。

第19节地下墓地入口
胜利条件：敌全灭
助言：最初会有假死状态的尸人登场。

第20节旧一代の遗迹
胜利条件：敌全灭
助言：敌人容易扎堆，注意使用范围魔法。

第21节封印の间1
胜利条件：击败暗黑骑士**バルバス**、**マルテイム**
助言：战斗开始，主角被配置在暗黑骑士的身边。

第22节封印の间2
胜利条件：击败**ドルガルア**王
助言：击败**ドルガルア**王后会出现他的第二形态，**ドルガルア**王的第二形态HP650左右，魔法攻击HP250伤害，而且物理攻击和魔法攻击回避力非常高。

【完】

DRAGON BALL RAGING BLAST 2

□文/赤银

PS3 / X360	本刊译名：龙珠 怒气爆发2		2010年11月11日
3D动作格斗	NBGI	7329日元	日版
蓝光/DVD	1~2人	720P	全年龄

本作作为次时代高清机上推出的《龙珠》系列格斗第二作，无疑是目前为止画面最好的龙珠游戏了。不过由于系统上废除了剧情模式，不免让人稍有些遗憾。而战斗中必杀技出招方式等都尽可能的简化，实现简洁战斗的快感。通过银河模式不断拓展你自己的龙珠世界吧。各种宿命的对决中可是少不了经典台词的哦。

系统菜单介绍

单人游戏	以下介绍的单人游戏模式
对战	任意选择角色和场景的对战模式
网络对战	通过网络与世界各地玩家战斗的模式
天下第一武道会	可选人数的淘汰赛，分为天下一模式和沙鲁游戏模式（二者场地不同）
究极自定义	可以自定义角色的必杀以及装备各种道具
博物馆	浏览角色资料、BGM、图片、动画等
设定	进行画面、声音、操作等设定

召唤神龙

在银河模式中每通过一次Boss战便可以获得一颗龙珠，集齐7颗龙珠便可以在单机游戏菜单召唤神龙。这时会随机出现地球或是那美克星的神龙，地球神龙可以实现一个愿望，而那美克星神龙可以实现3个。随着地球神龙出现次数增加，那美克星神龙出现概率也会增加。当连续四次出现地球神龙的时候，第五次必定出现那美克星神龙。

愿望	内容
汚い花火	获得贝吉塔(能量探测器)的必杀技
メテオコンビネーション	获得孙悟空的必杀技
デスブラスター	获得机械弗利萨的必杀技
コズミックイリュージョン	获得超级邪念波的必杀技
冰河	获得新地图
神殿	获得新地图
惑星	获得新地图
地狱	获得新地图
怒气爆发BGM设定	能够设定怒气爆发时的BGM
图片幻灯片	追加幻灯片机能
神龙来袭！？	获得图片
实现你3个愿望	获得图片
那美克星的神龙	获得图片
追加BGM	解锁未开启的BGM（每次一曲）

隐藏战场出现条件

领域	条件
斯菲亚尔领域	战场2（人造人14号）用必杀技KO
斯派拉尔领域	战场3b（幼年超级赛亚人特兰克斯）怒气爆发状态下KO
撒库尔领域	战场2（利库姆）究极技KO
三角领域	战场4a（完全体沙鲁）达成20连击以上
U罗泽古领域	战场3（弗利萨第一形态）究极技KO
U斯菲亚尔领域	战场3（多雷）达成20连击以上
U斯派拉尔领域	战场3a（超特兰克斯）必杀技KO
U撒库尔领域	战场1（少年悟饭）究极技KO
U三角领域	战场3b（悟天）怒气爆发状态下KO
最终U领域	战场3（巴达克）必杀技KO

银河模式

由众多角色的星系组成的广大银河，举例来说的话类似《最终幻想 纷争》的格子模式。完成一场战斗后获得各种奖励解锁隐藏内容并开启周围的战斗区域，战胜最后的Boss战则完成该人银河模式并开启下一个可用角色。每个人有至少两条路线，并且有需要其他角色通过一定程度才会出现的隐藏战斗。想要完成全人物100%需要下很大一番功夫。





战斗领域模式

共16了区域，每个区域需要完成数场特定的战斗，敌人随着战斗次数增强，败北则需要从头挑战该区域。其中在特定战斗中达成特殊条件可以开启隐藏战场。在这一模式中战胜敌人能够得到特殊道具，是刷道具的好地方。





教学模式

类似简单的银河模式，需要按照要求完成相应的动作，全部完成后开启下一教学。全部完成解锁成就/获得奖杯。比较难的是冲刺取消追击技等，需要多多尝试（关键是看懂动作要求的文字）。





训练模式

选择想要练习的角色进行自由战斗的模式。

键位设置及各种操作

动作	PS3	Xbox360
固有技		
必杀技	右摇杆	右摇杆
究极技	R3	按下右摇杆
得意技	O	B
格斗		
格斗攻击	□	X
强攻击:1	□△	XY
强攻击:2	□□△	XXY
强攻击:3	□□□△	XXXY
强攻击:4	□□□□△	XXXXY
侧移	格斗攻击中轻推左摇杆	格斗攻击中轻推左摇杆
格斗中瞬移	格斗攻击中×	格斗攻击中A
强攻击:上	格斗攻击中左摇杆上+△	格斗攻击中左摇杆上+Y
强攻击:下	格斗攻击中左摇杆下+△	格斗攻击中左摇杆下+Y
蓄力攻击:等级1	稍按□	稍按X
蓄力攻击:等级2	长按□	长按X
蓄力攻击:极点	长按□至角色闪光放开	长按X至角色闪光放开
蓄力攻击:最大	按住□	按住X
投技	对方身边R1+O	对方身边RB+B
冲击墙壁	附近有可以冲击的墙壁时在对方身边按R1+O	附近有可以冲击的墙壁时在对方身边按RB+B
倒地攻击	对方倒地时左摇杆下+R1+O	对方倒地时左摇杆下+RB+B
追击:1	将对方吹飞后立刻追击冲刺按□蓄力攻击	将对方吹飞后立刻追击冲刺按X蓄力攻击
追击:2	将对方吹飞后立刻按□	将对方吹飞后立刻按X
对波/对拳	旋转左摇杆	旋转左摇杆
气弹		
集气	十字键↓	十字键↓
爆气状态	将气力攒至最高（蓝色部分）	将气力攒至最高（蓝色部分）
怒气爆发状态	爆气状态瞬间R1	爆气状态瞬间RB
气弹攻击	连打△（消耗气力）	连打Y（消耗气力）
蓄力气弹:等级1	稍按△	稍按Y
蓄力气弹:极点	长按△至角色闪光放开	长按Y至角色闪光放开
蓄力气弹:最大	按住△	按住Y
防御		
通常防御	R1	RB
闪避	R1+□	RB+X
瞬移	R1+×	RB+A
极点瞬移	对方攻击命中瞬间R1	对方攻击命中瞬间RB
反击	R1+△	RB+Y
反投技	被对方投技抓住瞬间R1	被对方投技抓住瞬间RB
反弹气弹	被气弹击中前瞬间R1	被气弹击中前瞬间RB
反弹必杀技	被必杀技击中前瞬间R1+左摇杆	被必杀技击中前瞬间RB+左摇杆
倒地受身	□△O×连打	XYBA连打
移动		
通常移动	左摇杆	左摇杆
跳	轻按L1	轻按LB
上升	长按L1	长按LB
下降	长按L2	长按LT
冲刺	左摇杆+×	左摇杆+A
追击冲刺	×	A
超级冲刺	追击冲刺急停中×	追击冲刺急停中A
超速上升	L2+L1	LT+LB
紧急停止	各种冲刺中R1	各种冲刺中RB
特殊操作		
视角移动	十字键←→	十字键←→
变身(特定角色)	R2+□×△O中对应键	RT+XAYB中对应键
交代(团队战)	R2+□×△O中对应键	RT+XAYB中对应键
合体(特定角色)	R2+□×△O中对应键	RT+XAYB中对应键
※可变身合体角色交代的时候需要按R2·RT+十字键←→选择		
怒气爆发状态中		
高速移动	左摇杆+×	左摇杆+A

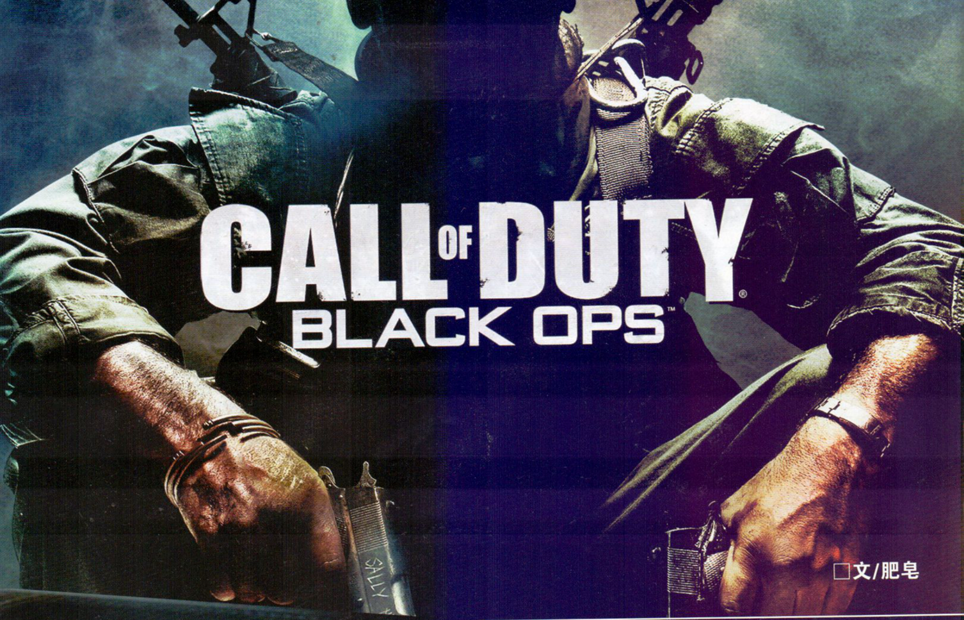
奖杯成就列表

奖杯	名称	详细
白金	怒气爆发	获得全部奖杯
铜	龙珠大师	迷你游戏中尽可能多地击中龙珠
铜	出来吧！！神龙	第一次呼出神龙
铜	@#Y%#&@（那美克星语：出来吧！！神龙）	第一次呼出那美克星神龙
银	角色全部收集	解锁全部角色、全部形态
银	换装全部收集	解锁全部换装
铜	博爱	所有角色、所有形态使用1次以上
铜	修行之旅	在全部地图战斗过
铜	天下一武道会的霸者	在天下一武道会中获胜
铜	沙鲁游戏的霸者	在沙鲁游戏中获胜
银	开设胶囊公司！？	收集全部道具
银	音乐全部收集	收集全部BGM
铜	修行的成果	初次取得S++评价
铜	强敌击破！	初次完成银河模式的战斗
铜	最初的银河！	初次完成银河模式BOSS战的战斗
铜	东方银河	10人以上角色完成银河模式
铜	西方银河	20人以上角色完成银河模式
铜	南方银河	30人以上角色完成银河模式
铜	北方银河	40人以上角色完成银河模式
铜	顶级战士！	50人以上角色完成银河模式
金	全银河制霸！！	全部角色完成银河模式
铜	基础很重要	完成教学模式
铜	战斗开始！	初次完成战斗领域
银	战斗之王	完成全部战斗领域
铜	发现者	在战斗领域中发现隐藏战场
铜	印章爱好者	战斗领域中获得300个挑战印章
铜	通往究极的第一步	初次完成极限领域
银	究极中的究极	完成全部极限领域
铜	杂学王	浏览博物馆的角色图鉴中全部角色的资料
铜	著名场面	收集30枚图片
铜	奖励狂	收集100枚图片
银	美好的回忆	收集250枚图片
银	俺要和更强的家伙战斗！	网战30勝達成
铜	称号收集家	获得10个称号
铜	称号追求者	获得50个称号
银	称号探求者	获得100个称号
铜	战斗力不过5的渣……	网战5败
铜	还请手下留情。	初次网战
铜	战斗狂热	网战50场
铜	战斗才刚开始	与电脑对战20胜
铜	战斗的日子仍将延续……	与电脑对战50胜
铜	好朋友	与2P对战10胜
银	天下一武道会的真正霸者	难难度下天下一武道会中获得优胜
银	沙鲁游戏的真正霸者	难难度下沙鲁游戏中获得优胜
隐藏奖杯		
金	大团圆	看完制作者名单
铜	乐平的预感	使用栽培人，用究极技「栽培マンボム」战胜乐平
铜	一切的终结	使用超级赛亚人孙悟空，用究极技「怒りのかめはめ波」战胜能量全开弗利萨
铜	悟空的遗言	使用超级赛亚人2孙悟饭（少年期），用究极技「親子かめはめ波」战胜完美沙鲁
铜	再见了！高傲的战士！	使用魔人贝吉塔，用究极技「ファイナルエクスプロージョン」战胜魔人布欧（善）
铜	孤独的战士	使用人造人17号和18号，用合体技战胜超级赛亚人孙悟饭（未来）

你看过龙珠吗？你喜欢龙珠吗？

无论答案是“是”还是“否”，相信它对于全世界千千万憧憬过英雄、正义使者的孩子们都是儿时难以磨灭的回忆。我们随着小悟空长大，随着他拯救地球，随着他一路上过关斩将杀敌无数，或许这种善恶分明的世界是一种理想，但是七龙珠却真的给了我们实现愿望的力量。面对威胁地球和平的敌人，拿出勇气面对邪恶，小的们来跟我一起呐喊——

卡·美·哈·美·哈!



□文/肥皂

PS3 / X360	本刊译名：使命召唤 黑色行动		2010年11月9日	
	第一人称射击	Treyarch	59.99美元	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	17岁以上

《使命召唤 黑色行动》

《使命召唤　黑色行动》在众多玩家们的翘首企盼中如期而至，作为本年度三大经典FPS系列中最晚登场的压轴戏，本作的实际表现可以用“中规中矩”来形容，在与《光环　致远星》和《荣誉勋章》的直接对话中倒也不落下风。在Infinity Ward离开COD之后，我们可以在《黑色行动》中看出Treyarch的用心良苦，T社在保留自身特点的同时，也最大限度的借鉴了IW在两作《现代战争》中的特色。这次《使命召唤　黑色行动》的故事年代发生背景被设定在“冷战”这一特定历史年代之下，游戏利用大量的事件背景以及闪回的往事插叙为我们再现了那段鲜为人知的历史。那么，各位战士们，你们准备好了吗？黑色行动，开始…

老兵战场生存手册

凡是玩过《使命召唤 战火世界》老兵难度的FPS老鸟们一定对Treyarch所制作的老兵难度心有余悸，是的，用“逆天”这个词来形容也毫不过分。而同样出于T社的《黑色行动》自然会继承高难度这一特色，虽然比起《战火世界》要稍好一些，但是你绝对不会有那么轻松就能从老兵难度中全身而退。在切身玩过老兵难度后，你会明白“轻松”、“简单”之类的字眼只不过是可望而不可及的浮云罢了。名如其分，“You will not survive.”，当你在被虐中准备放弃的时候，试想想你为什么在这一难度下已经坚持至此了呢？老兵们，加油吧，我们并肩战斗，我们泪流满面。

注：本篇攻略以Xbox 360版本老兵难度为基准，谨供各位读者参考。在接下来的攻略流程中，我们仍以要点指导为主，能引领各位玩家发掘游戏中更多的乐趣和更加多样的打法即是本篇攻略的最终目的。





CHECK 1 辅助瞄准

所谓辅助瞄准，即是当敌人处于目前武器有效射程之内时，如若将准心移动至其附近再按下瞄准键，系统就会自动修正弹道而将弹着点锁定在敌人身上。FPS老鸟们可能会觉得这点过于简单，没什么必要反复提起，但恰恰就是这看似简单的一点操作却是帮助我们安然度过艰苦战斗的关键。玩家有时可能会出现无法分辨敌人火力位置的情况，但当你完全融入这游戏时，利用辅助瞄准，你甚至都可以不用知道其精确位置就将其击毙。

CHECK 2 无限刷兵

Treyarch在之前的《战火世界》中就已经采用了此设定，也就是说，当玩家身处某特定关卡与敌方进行驳火时，如果你没有及时继续前进或是没有完成特定动作的话，与你交火的敌人是会无限刷新的。所以千万不要想着缩在掩体后将敌人全灭后在做行动，这样消耗弹药不说，更糟糕的是容易形成卡关的局面。大家千万不要恋战，看准时间差向前推进或是完成特殊动作才是王道。

CHECK3 包子，热的！

当然，这里的"包子"所指的可不是大家的营养早餐，而是在游戏中为大家预备的各式手雷。爆弹、烟幕弹、闪光弹在战斗中的合理搭配运用往往会起到事半功倍的效果，是保证我们顺利前进的关键。所以不要吝啬，当遇见扎堆敌人驻守的据点时就尽情把手里的家伙往上招呼吧，对了，此时千万别忘再向敌人们高喊一声，"包子，热的！"

CHECK4 无敌的队友

在战场上最幸运的事就是有一群能与你并肩的神一样的队友，而《黑色行动》中的队友虽然还够不上神，但最起码是无敌的，用来挡子弹什么的总可以吧（好邪恶的想法）。在战斗中，大家千万不要身先士卒走到前面，况且在老兵难度下有时可是露头就死的啊。让队友先行，一是可以借其探测出还有没有没消灭干净的敌人，二是可以利用队友前进来触发储存点。这样虽然有违道义，但在变态的难度下也实属无奈，原谅我吧，我威武的队友们。

CHECK5 飞扑

注意了，这个"飞扑"的意思绝对不等同于飞蛾扑火，而是制作方在本作中全新加入的一个人物动作，具体发动方法是当玩家所控制人物朝掩体快跑前进时按下蹲键，人物就会相应做出"飞扑"，玩家的主视点也会通过抖动来表现这一动作。尤其是在网战模式下，这是神技。

关于本作的一些彩蛋

1 在游戏主菜单界面时，只要我们连按LT和RT键就可令主角挣脱束缚。来到审讯室角落里德一台电脑前，它的命令与最原始的DOS系统类似，例如，我们输入"Mail"就可以查看邮箱，输入"Dir"则可以显示目前资料夹里的所有档案。另外，这台电脑上还隐藏了两个小游戏，只要我们在电脑目录下输入"ZORK"即可解锁相关成就（ZORK是世界上最早的一款文字冒险游戏），而输入"DOA"则可以游玩一个丧尸小游戏，在这个游戏中同样有相关成就可以解锁。最后，如果在电脑前输入3ARC unlock，则可以提前解开僵尸模式的地图"Five"。

2 在Vorkuta越狱关卡中，最后主角Mason身骑摩托车单手上膛的动作最初源自于阿诺州长的经典代表作——《终结者2》。

3 Kenndy总统遇刺是在1963年，而《黑色行动》游戏结束时时间已经是1968年，这样Mason就没有办法在解除毒气危机后再经历总统遇刺事件了，不排除制作小组忽略了这一细节而犯下错误的可能。

4 为本作主角Mason配音的是好莱坞著名演员Sam Worthington（代表作《阿凡达》《终结者4》《众神之战》），为Reznov配音的是Gary Oldman（代表作《这个杀手不太冷》，另外，《战火世界》中的Reznov配音也是由他完成的），而为Bowman配音的更是绰号为"Ice Cube"的美国本土著名说唱歌手O'Shea Jackson。总之，用"豪华至极"来形容《使命召唤 黑色行动》的配音阵容绝不为过。

5 根据本作中官方给出的数据推算，Reznov在《战火世界》中首次登场时的年龄只有二十多岁，这与他当初苍老的面容是极其不相符的。

6 在本作的丧尸模式中，登场的四位人物都是不折不扣的"大佬"，他们分别为：两位美国前总统——肯尼迪和尼克松，美国前国防部长——麦克纳马拉以及古巴共产党第一书记——菲德尔·卡斯特罗。



黑色行动要点流程



Operation 40

Point 1	本关初始时玩家配有10枚榴弹，利用得当的话外面的警察完全可以无视。一出门就用榴弹直接干掉停着的警车，然后跟着队友前进，记住要贴着路边走，因为前方会出现两辆疾驶的警车，稍不小心会被撞死，待那两辆警车停下后再用榴弹招呼；
Point 2	跟着队友上车后，RT是油门，LT是倒车，虽然我们可以操作方向盘，不过车辆绝对不会跑向，大家尽情往前撞开一条生路吧；
Point 3	来到Castro官邸后，先去右边的滑锁按X键进入敌人阵地，队友会帮你干掉院子里的两个家伙，随后进入屋内，这有一个负责通信的敌兵，从背后悄悄靠近用勒索将其摆平。注意，如果你要用枪的话，千万不要将子弹打在窗外，否则会引来大群敌人的火力；
Point 4	出门之后不要着急前进，等前方的敌人全都撤退后再继续前进。进入二楼后，由于地形相对狭小，所以各种手雷就会起到决定性的作用了。遇到Castro后会进入子弹时间，如果一枪爆头的话会出现特写镜头，而且还可以解开相关成就。
Point 5	朝飞机库冲刺时看似危险，但实际只要你跟着前面的炮弹弹着点前进就不会有事。另外，大家千万不要悲催地撞在飞机螺旋桨上。架起飞机舱门处的机枪后，记得先打油桶和汽车就可轻松通过。







Vorkuta

Point 1	本关刚开始没有什么难度，路上遇到的敌人直接用匕首解决。当打开牢房大门后，本关瞬时进入高潮，为应对前方敌人重机枪的疯狂扫射，我们唯有躲在运煤车后缓慢推进。这时也会有敌人从煤车两侧包抄我们，玩家开枪的动作一定要快，否则只要跟煤车拉开一段距离就会被乱枪打死。
Point 2	跟着Reznov进楼后我们立刻上到顶楼，这里我们要用弹弓干掉远处三座炮楼，用法和枪榴弹差不多，准心要抬上一些以修正弹道，三座炮楼全部解决后下楼拿到喷子出门。注意，喷子一定不要扔，在本关末期此武器会起到左右战局的作用。
Point 3	打烂铁门后立马用手枪换取敌人的AK47以弥补喷子的射程。前进一段后要小心敌人的直升机，稍不留意就会被秒杀，快速躲进前方的二层小楼。然后在小楼顶层检起钩爪，动作一定要快，趁直升机还没反应过来就将其绑在楼顶而令它失去控制坠毁。
Point 4	对付躲在掩体后的敌人就需要带有榴弹的AK47了，这里的榴弹弹药量完全足够，尽管用榴弹开路就好。当与队友被隔开时，需要瞅准时机冲到控制室尽快开门，不然你一个人是对付不了大批敌人密集火力的。而且控制室的玻璃是防弹的，所以大家不用担心
Point 5	保护Reznov开门时，之前拿到的喷子终于派上了用场，对付装甲兵时喷他们的头部，两枪即可搞定。要是此时你手上还有榴弹的话就再好不过了，不过榴弹要拉开一定距离才会产生效果喔。拿到加特林机枪后，注意是有弹药限制的，所以先打油桶和载具的原则仍然适用。
Point 6	摩托车大追击，上到卡车后，架起机枪对着追过来的卡车，摩托车和直升机狂扫即可。

U.S.S.D

本关只能看不能玩，不过游戏中气氛的营造相当恢弘，当时六零年代五角大楼内部的实际情况得到了忠实的再现。在这里不得不佩服下本关"导演"的功力，背景音乐的选取、镜头切换运用都极其到位。

Executive Order

Point 1	刚开始跟着Woods一起前进就好，躲在输油管旁边避过直升机，随后在背后用匕首解决敌人并换上敌方的制服。潜入大楼后，楼顶有三个狙击手，依次解决之。等Woods上楼后，我们用配有爆炸箭头的机械弓为下面的队友开路。
Point 2	救出Weaver后，阻止火箭发射是有时间限制的，而前方的敌人又会无限刷新，你如果只躲在掩体后面的话只能是浪费弹药外加等死。这里推荐用烟幕弹开路，然后迅速前冲至存储点。
Point 3	火箭升空后，我们需要手动制导将其打下来。LT为瞄准，再按RT发射，接下来就需要左摇杆手动制导了。

S.O.G

Point 1	越南关卡，老兵难度下这是玩家们不折不扣的噩梦。刚开始进入战壕后，两种武器的切换配合，掌握好装填时间是能否顺利通过的关键。前进过程中还会有敌人从高处跃下与我们肉搏，连按X键爆破之。
Point 2	这个需要冲杀的下坡不知是多少玩家的噩梦，这里的敌人是无限刷新的。先在高处点杀敌人，等敌方的反制火力稍一减弱就按X键踢下油桶炸毁下方的地方掩护。具体先争取从左边下到第一个堡垒处，平移到Woods在的中路，打掉右边两个敌人去踢中间的油桶，然后迅速杀掉右边油桶附近的刷出来的两个敌兵，再迅速踢下右边油桶，搞定。
Point 3	冲上山顶全灭敌人的难度与之前下坡时要轻松不少，登上吉普车，手动制导全灭敌人坦克后过关。

The Defector

Point 1	刚开始直升机被击中，我们被甩进了大楼里。拿到龙之吐息，击中敌人后会带有燃烧效果，杀伤力相当可怕，近战的难度也因此降低了不少。不过在有平民的场景中一定要小心使用，否则很容易滥杀到无辜。
Point 2	来到一处掩体后从友方手里要过对讲机呼叫空中支援，轰炸掉敌人盘踞的大楼。向前推进还会遇到敌军坦克，呼叫支援爆掉坦克后继续前进。之后凡是被敌人压制就呼叫空中支援吧，没有次数限制。
Point 3	本关最后是一场防卫战，这里的地形比较开阔，敌兵也会相对分散，所以玩家一定要时刻照顾好自己背后严防被偷袭。这里推荐和Woods上二楼或是躲在最后大门处的掩体后，多多利用榴弹和可爆炸物，第二波攻击时敌军会出动坦克，空中支援标记坦克后开始二十秒倒计时。
Point 4	最后倒计时开始的时候先不要忙着往外面冲，先对近处的敌人来几个点杀然后再撤，这里的时间看似紧张，实则完全够用，大家不用担心，最好确保万无一失，不在途中被敌人乱枪打死才是最重要的。上船之后，抬头发现身后的战场已是烟花绚烂。





Numbers

Point 1	六零年代的香港九龙，刚一开始就是一段酷刑伺候，按LT砸碎玻璃，按RT进行拷问。等第一批敌人杀到时，迅速躲在桌子后边，用双枪压制性的火力摆平他们。（双手持枪总是会让人不自觉地回想起Halo中的士官长。）
Point 2	接下来想要在楼道中向前推进，喷子是我们的不二选择。双枪虽然火力很猛，但是稳定度和精确性都比较差，对玩家的操作水平相当高。另外，这里建议玩家要尽量避免双枪同时没子弹的情况出现。
Point 3	楼顶的地形复杂，稍不注意就会连自己怎么死的都不知道，总之多多利用辅助瞄准，打一枪换一个地方把敌人磨光。然后用加速跑跳到对面的建筑物里（成龙大哥的《红番区》？）。此时同伴会推开右侧的石头，我们有机会更换武器，不过一直用双枪过关的话可以解锁成就。
Point 4	在狭小楼道里敌人会不断冲过来，硬碰硬肯定是行不通的，推荐大家躲在某一固定掩体后方，然后再逐个消灭敌人，因为在本关敌人是基本不会使用闪光弹和手雷的。
Point 5	最后在楼顶跑酷这一段相当具有挑战性，需要小心的是不要紧跟着队友跑，否则在跳房顶的时候可能会出现被自己队友挡下去的情况。而且这里距离敌人较远，如果之前更换了武器的话还会好一些，如果使用双枪则会使难度增加不少，只能向敌方乱枪扫射了，这里会有一个敌人的位置很隐蔽，不要恋战，杀掉挡路的之后就赶紧跑。注意，最后几处跳跃在玩家落地时屏幕一定会变红，所以这就要求我们在起跳之前不要受伤，否则会被直接摔死。

Project Nova

Point 1	本关我们会跟随Reznov的回忆来到1945年的北极圈，刚一开始跟着队友登上雪地车就行。翻越一个小山坡后就要同德军开始遭遇战了，这里推荐从右侧下山，顺便捡一把STG44，此枪性能优秀，最重要的是不用发愁它的弹药量。而另一把武器则推荐莫辛纳甘步枪，这样能远能近，武器配备就相当合理了。
Point 2	搜索完第一个藏身处后，会遭遇到敌人的猛烈抵抗，不仅敌兵众多，而且远处的桥上还会有一挺MG42重机枪以及RPG火箭筒来进行火力封锁。这里的机枪手也是无限刷新的，所以我们最好能够步步为营，用莫辛纳甘点杀掉机枪手后看准熄火的空当向下一个掩体快速推进。这里中间很长一段都没有存储点，不小心挂掉的话只能从距离较远的存储点重来，相当费事。
Point 3	从队友集结的房子冲出去后猛打敌人侧翼，沿着道路右侧前进，前方有重机枪犁地，而左侧和中间均不能隐蔽。冲到尽头后进入左边的房子，这里要求速战速决，冲杀到二楼后就会发现我们的目标人物。
Point 4	在毒气室舱门被破坏后我们出去捡起枪来干掉屋里的敌人，在毒气装上炸药后对着目标点射击后搭成梯子离开，时间有限，不过完全够用了，只要你不在路上恋战停顿的话。最后利用绳索滑落到冰面上，然后炸船，过关。

Victor Charlie

Point 1	登上敌船后劫持敌人当肉盾，干掉其他敌人再干掉远处山上的敌人，然后跳到水里跟队友会合，从水路前进（这里感叹一下我们主角的惊人肺活量）。
Point 2	引爆C4后先走左侧干掉一部分敌人，然后继续拿枪突突，还是小心平民，记得多打油桶，多用榴弹引发大规模爆炸。好在这里队友比较多，在我们眼里他们都是会移动的肉盾啊，多多利用吧（好邪恶的念想）。
Point 3	捡起火箭筒干掉对面的机枪和船只后，向左侧前进，注意房顶上两个拿RPG的敌人，窗户里还藏着一个，如若不优先干掉的话我们就会被秒杀。前方屋子门口处也躲了两个敌人，手雷招呼之。
Point 4	在地道里的战斗相当血腥，枪枪断肢。不过在较为空旷的地区交火时我们要看准了再打，毕竟此时我们手上只有一支左轮手枪。

Crash Site

Point 1	本关初始为水上战斗，左摇杆开船，RT使用机枪，LT让前边的两个队友发射火箭弹。遭遇敌人的时候千万不要停船，不然只能成为活靶子，在受伤严重时继续移动也比停下来的生存几率大。不要妄想躲在远处就能将敌人消灭干净，因为此处敌人也是无限刷新的，只有先干掉岸边标示出的汽车才行。遇到敌人塔楼要优先处理，然后再打普通的房子。最后还要和敌人的船硬碰硬，相当过瘾。
Point 2	登上岸边后，敌人会勇猛冲过来近战，那么我们也不能怕死不是，多多注意树上的狙击手，可以通过反光轻易发现他们。
Point 3	乱石柱处的战斗切忌心急，最稳妥的办法仍然是步步为营利用辅助瞄准干掉狡猾的敌人。来到坠毁的飞机这里，从机翼处上去，不过途中会有爆炸发生，小心别掉下去。
Point 4	在飞机上狙击下方的敌人相对简单，如果被打红血了就在一旁箱子后面躲躲，ChinaLake的榴弹也不要省着，统统向下发射吧。只要坚持一段时间就会引发剧情，本关结束。

W.M.D

Point 1	刚开始我们要在高空引导小队前进，这一阶段没有太大难度，只是小队前进途中如果有敌人挡道的话一定要记得标示出来。最后还会遇到敌人大批巡逻，及时按下右摇杆帮助大家隐蔽。
Point 2	在雪地里潜伏时等全部敌人都离开后再爬起来，前进几步会发现有个敌人从右边的门里出来，直接扫死继续前进。在栏杆上固定绳索，按LT下降，按RT停住，每次下降距离不要太大，不然会刹不住直接摔死。
Point 3	进入有电闸的那个房间后，等待玩家的是近乎肉搏的战斗，全灭敌人后破坏电闸。
Point 4	跑到桥上之后会有敌人炸断前进的道路，这里不能犹豫，快速前冲跳过断桥，否则就会跟不上队友导致游戏结束。随后在悬崖处一跃而下，尽情体验低空跳伞的刺激吧。
Point 5	降落后躲在岩石后面，尽量多用队友吸引火力然后再慢慢击杀敌人。队友开门后也别抢在前头进入，冒失的进去只有死路一条。
Point 6	最后架起重机枪，还是要先打敌人载具之类，大规模爆炸会比用机枪扫射有效率得多。

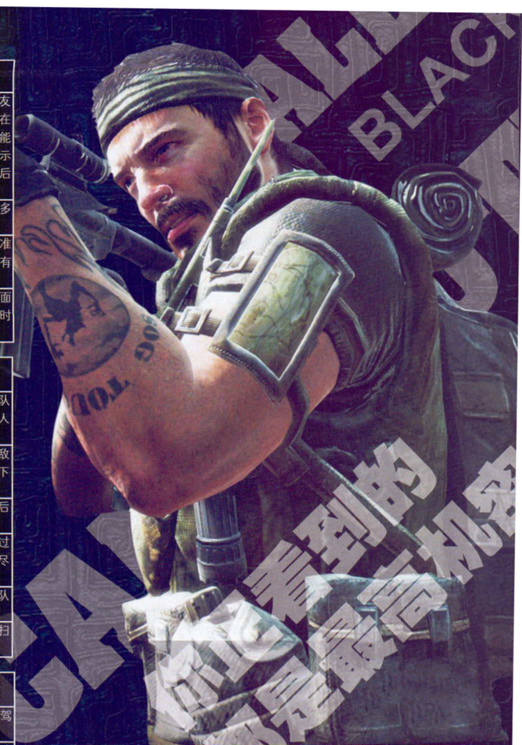
Payback

Point 1	本关初始时的战斗与之前大同小异，相信大家早已轻车熟路。而后来驾驶直升机的"皇牌空战"才是本关的最大亮点。
Point 2	驾驶直升机时优先摧毁敌人的炮楼、据点、防空炮、载具等等，另外注意河上的木船也会发射RPG。前进途中会遇到一个地对空导弹据点，当我们被锁定后不要心慌，导弹的飞行轨迹很好判断，小心躲避即可。最后会碰见敌人的两架直升机，多和他们兜圈子，机枪扳机一直不要松，发射火箭弹时要计算好提前量。
Point 3	从树林里一路杀到敌人建筑内，大厅里左边敌人火力相对薄弱，所以先杀左边，然后再从左边慢慢向右推，小心二层的敌人，榴弹、手雷之类的就不用省着了，都杀光了之后来到二楼触发剧情。

Rebirth

Point 1	本关也算是一个潜入关卡吧，敌人也都会背对着我们，一开始听从Reznov的指挥基本没难度；
Point 2	来到研究室被捕后，这里的地形相对狭小，所以我们最好能优先抢一把喷子开路。另外，本关没有闪光弹，所以不要冒然露头。





Revelations

Point 1	时间倒退20分钟，小岛南侧，我们控制Hudson在装甲车上开路，在这期间没有存储点，而敌人又会集中所有火力攻击你，着实令人抓狂。机枪和榴弹配合着使用，当遇见成群敌人时不用心慌，即使被打倒也无所谓，依照一定顺序依次攻击即可，这是本作对于玩家反应速度的最大考验。
Point 2	毒气扩散后，我们不能承受太多的攻击，否则会造成防化服破裂，这不同于红血，即使我们躲在掩体后也不会自动回复。而且由于毒气的原因，我们视野不佳，先用热能瞄准镜探测前进道路是十分重要的。
Point 3	离开毒气区后从山坡下去后向敌人基地里杀，进入基地后下楼去地下，楼梯上有四个敌人要小心。拿下防毒面具后的战斗会相对轻松，与上关结尾时类似。

Redemption

Point 1	最终关，一开始驾驶直升机去拦截苏联船只RUSALRA，同在老挝开直升机的时候控制一样，飞过去炸掉所有目标，期间注意回避就好。最后敌人直升机出现，干掉它之后我们的飞机也失去控制，飞到降落点附近直升机坠毁，我们差点从船上掉下去；
Point 2	从船上继续前进，一开始会有友军直升机提供火力掩护，最后还会遇到两架敌人直升机，在地上捡起火箭发射器将其干掉杀入船的内部；
Point 3	从船舱里杀出一条血路，在最后的房间里杀光所有敌人后和队友会合，然后进行潜水。上岸后等队友开门后先不要急着出去，两个控制室里都有敌人放冷枪，楼梯上还会冲下来一个敌人，干掉后还要小心楼上门口处还有两个敌人。
Point 4	之后的战斗就会简单许多，还是像之前那样，多利用闪光弹和辅助瞄准向前推进，必要时快速反应用匕首来终结敌人也是十分刺激的。触发剧情后，老兵们就只有等待下一作的《使命召唤》来继续进行冒险了

黑色行动剧情解析

故事背景概述

本作的剧情时间跨度为1961——1968年，而Reznov所回忆的事件发生在1945年，在展开《黑色行动》的剧情解析前，我先带领玩家梳理一下发生在这些年代的一些真实历史事件，以方便大家对本作剧情的了解。

1945年，第二次世界大战进入尾声，同年5月8日，德国法西斯宣布无条件投降；

1947年，杜鲁门主义出台，东西方两大阵营拉开了冷战的帷幕，这为刚刚脱离了二战苦海的世界和平前景蒙上了一层阴影；

1961年4月17日，在CIA的支持下，一支雇佣军在古巴登陆，企图刺杀当时古巴最高领导人Castro。由于情报泄密，行动最终以失败告终；

1961年5月美越战争爆发，这场血腥的战争也是冷战之中的一场“热战”，对于今后的国际形势走向产生了不可估量的影响；

1962年，苏联在古巴秘密建导弹基地，意图在未来可能的战事中先发制人。但这情况被美军侦察机拍摄，迫于国际舆论压力，苏联不得不从古巴撤走所有导弹；

斯大林为巩固自身权威，在掌权后于社会上进行了一系列针对被认为是或者被指责为是出于某种政治目的反对苏联国家以及共产党政策的人群的迫害。这主要集中在对苏联共产党领导阶层本身、政府官员和苏联红军领导人的清洗。被迫害者中的大多数是党员，甚至是二战英雄。自1938年后的数十年中，约有170万人被关押，近70万人被处死，史称“大清洗”运动；

1963年11月22日星期五下午12时30分，美国第三十五任总统肯尼迪（John Fitzgerald Kennedy）在乘坐敞篷轿车驶过德克萨斯州达拉斯的迪利广场时，遭到枪击身亡。迄今为止，肯尼迪遇刺案仍然存在着很多置疑，这桩历史悬案不知何时才能揭开真相。

在长达将近50年的冷战史中，我们很难就孰是孰非这个做出决定性的评判，东西双方都隐藏着太多不为人知的秘密，是非黑白的界限并不像你我所想象的那么简单。不过这也为本作的剧情提供了足够的发挥空间，我们也能因此见识到这样一部精彩的故事。本作的故事背景为美国本土正面临着NOVA 6型毒气的威胁，而解除这次危机的线索就隐藏在对Mason的强制回忆中……

1945年 北极 Viktor Reznov

第二次世界大战末期，德国法西斯深陷苏联红军与盟军的两线夹攻中，深知大势已去的他们开始研究“非常规作战方法”。生化武器NOVA 6型毒气计划由此诞生，当时纳粹的这一计划由Dr. Friedrich Steiner带队研究（其中有一位叫Clarke的化学工程师）。而最后的研制成果表明，NOVA 6型毒气拥有毁灭性的大规模杀伤力，是不该存在于这世界上的恐怖兵器。为了扭转战局，纳粹狗急跳墙，已经计划好通过V2导弹和毒气对同盟国攻其不备，首要攻击目标即为华盛顿和莫斯科。不过，运输毒气的军舰却在英国皇家空军的轰炸下被困于北极圈，而纳粹还没来得及回收毒气，苏联红军的旗帜就已经高高飘扬在柏林上空了。希特勒自杀，罪恶的第三帝国业已覆灭，因此，NOVA 6型毒气已经没有继续存在的必要。但是Steiner是一个有野心的人，他不甘心就此失败，而让自己的“杰作”全部被销毁。他暗中联系了苏联红军的高级军官Dragovich，而后苏军产开了一项机密行动“Operation Olympus”，主要目的就是为了消灭法西斯残余回收NOVA 6型毒气。

1945年10月29日，Dragovich和他的副官Kravchenko率领3rd Shock Army突袭了位于北极圈内装载有毒气的货轮。而Viktor Reznov和Dimitri Petrenko（《战火世界》中苏军主线男一号）由于在苏联卫国战争中的杰出表现也被编入3rd Shock Army参与了这次行动。当部队呈摧枯拉朽之势全灭纳粹残余逮捕Steiner后，大家发现Dragovich终于露出了本性，变成了一个活生生的恶魔。他不仅与纳粹科学家Steiner称兄道弟，为了检验毒气的威力，也为了杀人灭口，甚至不惜用3rd Shock Army的红军战士做真人实验。二战英雄Dimitri惨死于密封毒气室内。千钧一发之际，同样以回收毒气为目的的英国特种部队杀到，Reznov趁乱逃出了毒气室并炸毁了装载有毒气的货轮。但事情不会就这样结束，Reznov后来则被苏联政府关押在Vorkuta劳工营。

1961年 古巴 Mason

1961年4月17日，美国对古巴发动猪湾行动（Pig Bay），隶属于CIA的特殊行动小组成员Mason、Woods以及Bowman的行动目的就是刺杀古巴最高领导人Castro。行动进行的十分顺利，三人潜入Castro官邸成功完成刺杀。之后三人顺利登上飞机撤退，但是飞机跑道却被大量装甲车和防空炮阻挡，为了掩护队友撤退，Mason毅然跳下飞机用路边的一座防空炮消除了阻挡飞机起飞的最后障碍，队友的飞机顺利起飞，而Mason则被枪托砸晕后俘虏。等Mason恢复意识后，却发现自己在某码头，一旁是一艘名为RUSALRA的大货轮，而Castro竟活生生的站在自己面前。原来，CIA此次刺杀行动的情报早已泄露，而Mason所刺杀的只不过是一个替身而已，Castro之后把Mason当做“礼物”送给了Dragovich和Steiner。此时，Dragovich和Steiner还在进行着另一个不可告人的研究，即给俘虏的士兵进行洗脑，让他们为自己服务。之后Mason被灌输了刺杀美国总统Kennedy的意念以及一套密码翻译程序（可以看做是激活刺杀行动的钥匙）。但Mason不同于普通人，作为最顶尖的战士，他有着超强的意志，于是Steiner放弃对Mason的进一步研究，而将其关押进Vorkuta劳工营。

1963年 Vorkuta Mason

对自由的渴望是人类最简单也是最崇高的信念。在Vorkuta劳工营，Mason结识了Reznov，英雄相惜，他们很快成为了朋友。Reznov告诉了Mason关于NOVA 6型毒气的一切，以及Dragovich、Kravchenko、Steiner所犯下的罪恶行径。之前的洗脑似乎对Mason的大脑造成了某种程度的损伤，在与Reznov的相处过程中，Dragovich、Kravchenko、Steiner都必须死的意念覆盖了刺杀Kennedy总统的暗示而根植于Mason的脑海中。

1963年10月6日，Reznov领导了Vorkuta劳工营的惊天大越狱，劳工们洒下的鲜血即是对专制的无声控诉。此刻，这些在劳工营里被遗弃、被背叛、被欺骗的军人们、兄弟们为了心中的信念上演了一出血与火的交响。Mason和Reznov并肩作战，成功杀出一条血路逃到劳工营外。Reznov在关键时刻将Mason送上了远去的列车，自己却被敌方堵截，自此下落不明。这也是Mason最后一次见到Reznov……

1963年 五角大楼 Mason

一个月后，也就是1963年11月10日，Mason成功逃脱并回到了美国。在通过严格的忠诚度测试后，Mason又重新成为CIA特工，而Jason Hudson成为了Mason新的直属上司。Kennedy总统亲自在五角大楼召见了Mason，向Mason分析了目前的国际形势，并向Mason下达了杀掉Dragovich的任务。

Mason虽然接受了任务，并完成了与总统的交谈。但自Mason踏入五角大楼之后，他的精神状态就极其错乱，期间甚至还出现了自己对总统举枪的幻觉。这一切似乎都预示着什么……

1963年 苏联Baikonur Mason

1963年11月17日，CIA实施了闪电行动，特种作战小队（Mason,Woods,Bowman,Weaver,Brooks）突袭了苏联Baikonur太空基地。这次行动目的除了破坏苏联远程导弹外，就是杀掉Dragovich和Kravchenko。在行动中，Weaver被Dragovich弄瞎了一只眼，Mason及时击落了已经发射的导弹，但Dragovich和Kravchenko却早已逃走。

1968年 越南 Mason

1968年的1月21日，Mason和Hudson被编入SOG小组到越南调查苏联暗中行动的证据，在这期间Hudson由于负伤只得提前离开了越南。同年2月2日，美军并没有找到苏联在越南行动的直接证据，SOG被空降到混乱的Hue City做最后的努力，Mason居然在这遇到了久违的Reznov！在某幢大楼里，Mason找到一份关于Nova 6计划的档案，而Reznov告诉Mason，Dragovich一定会对美国发动袭击。“Dragovich、Kravchenko、Steiner都必须死。”Reznov的声音再次回响在Mason的脑海。

1968年
香港九龙 … Hudson

一周后，1968年2月9日，通过对Mason发现文档的研究，CIA发现了其中一个线索：参与过Nova 6计划的化学工程师Clarke。Hudson和Weaver在香港九龙找到了Clarke，并随即严开了对其的审讯，希望能找到更为重要的线索。Clarke虽然说出了Steiner实验室的所在，但是还没等他进一步说出更重要情报，Dragovich派来灭口的袭击者杀到。Hudson和Weaver只得带着Clarke且战且退，在途中Clarke说出了一串数字，但是在他刚要说出这串数字的含义时却被流弹击中。

与此同时，根据之前Mason找到的文档，CIA锁定Kravchenko正在越南进行毒气实验。在越南的SOG小组（Mason、Woods、Bowman）随即被派往越南北部搜查证据并除掉Kravchenko。在经历了有惊无险的坠机后，大家伙分开行动，而Mason在地道中再次遇见了Reznov。最后两人在一处洞穴内发现了Kravchenko的通讯站，但是Kravchenko早已离开。为掩盖证据，地道被内部被安置了炸弹，在洞穴完全坍塌之前，Mason用双手刨开岩石逃出生天。

1968年
老挝 … Mason

1968年2月11日，SOG小组得到消息说有一架装载Nova 6 型毒气的苏联运输机在老挝边境坠毁，于是Mason、Woods、Bowman赶往老挝搜寻飞机残骸，最后大家却发现飞机残骸里根本没有毒气，这是一个敌人设下的圈套，之后三人全被敌军俘虏，Dragovich、Kravchenko也终于现身。

1968年
苏联Yamantau … Hudson

由于之前从Clarke的口中套出了Steiner实验室的地址——一个位于Yamantau山的秘密基地，于是在1968年2月18日Hudson、Weaver、Harris、Brooks四人被派往前去搜寻相关资料并抓捕Steiner。在这次任务中Harris掉下悬崖牺牲了，但是Steiner并不在这个基地中。正当众人准备撤退时，Steiner破解了Hudson等人的无线电频率并联系到了他们，他告诉众人：由于Nova 6毒气已经成型，所以Dragovich正在清理所有与Nova 6计划相关的设施和人员（Dragovich总是会先利用别人，等失去利用价值后再将其除掉），Dragovich在美国本土布置的毒气仓也已经完成，只要通过广播特定的密码就能将这些毒气仓自动开启；另外，Dragovich将在36小时内发动袭击，只有自己知道如何停止广播，同时他又说了自己所在地——Rebirth Island（言下之意就是要Hudson去救他，真是自作孽不可活啊）。在撤退时，Weaver拍了下毒气仓的在美国本土的部署位置。

1968年
老挝 … Mason

1968年2月19日，Mason,Woods,Bowman被关押在老挝某地受审，而关押人员竟逼迫三人玩血腥的"俄罗斯轮盘"，并以此取乐。Bowman由于拒不配合，被当场打死。好在Mason和Woods凭借不凡的身手最终逃了出来，但为了复仇，也为了追踪Kravchenko，二人并没有立即撤退，而是抢夺了一架装备重型火力的武装直升机。

在来到另一处隐秘基地后，Mason又碰见了Reznov，而Kravchenko也恰恰就在这个基地中（Reznov之前就说，自己甚至能闻到Kravchenko的气味）。

一番厮杀后，Kravchenko在临死前拉开了手雷，意欲同大家同归于尽。但Woods英勇地将Kravchenko扑出了窗外，保全了Mason的性命，自己却壮烈牺牲？（Woods是否已经死亡没有经过确认）。至此，Mason、Woods、Bowman三人组只剩Mason一人存活，而Mason最终也在Kravchenko的资料中发现了Rebirth Island的位置。

1968年
Rebirth Island … Mason

1968年2月23日，Rebirth Island，所有的线索、所有的人员皆汇集于此，不同的命运在这里激烈的碰撞，这里注定将上演一出大场面的好戏。一方面，Mason和Reznov从敌人防线后方潜入，目的是为了杀掉Steiner；而另一方面，Hudson等人从正面突入岛屿，意欲将Steiner活着带出基地以帮助美国解决此次危机。最终，Mason和Reznov抢先一步发现了Steiner，Reznov举起手枪对准Steiner的额头，"这是我的复仇，记住，我的名字是Viktor Reznov。"说完便一枪结果了Steiner罪恶的生命。

此时Hudson也来到了这最后的实验室，"如果不是亲眼所见，我简直不敢相信眼前所发生的一切。"在Steiner的临死之际，究竟发生了什么呢？

1968年
审讯室 … Mason

1968年2月25日，Mason醒来之后发现自己被绑在审讯室，即回到了游戏一开始时的情景。由于Steiner已经身亡，这也意味着再没有人知道Dragovich发布攻击信号的广播站具体位置了，不过Mason由于之前被俘虏时曾被植入过密码翻译的程序，所以只有他还有可能翻译密码，从而找到广播站地点。

原来是为了帮助Mason回忆起任何有用的线索，Hudson和Weaver安排了这次假审讯。

——"我们失败了，该死，现在我们应该赶紧去找个地方躲起来。"

——"不，等等，我还有最后一手……"

Hudson推开审讯室的门，帮Mason松绑，"该死，你为什么想不出起来，我们已经没时间了，大家都要玩完了。"

Mason反问，"Reznov在哪？"

——"你难道还不明白吗？是俄国人把你弄成这样的，Reznov在五年前就已经死了，他只存在于你的意念中……"

原来，在Rebirth Island上，Hudson见到的是Mason亲手杀死了Steiner，根本就没有看到Reznov的身影。而Mason则是当年Vorkuta越狱事件中的唯一幸存者，Reznov在将Mason送上火车后就已经被打死。正是由于对Reznov的极端信任，所以在今后各种艰苦的战斗中，Mason总是臆想出自己与Reznov并肩作战的画面（在Vorkuta越狱后的关卡，我们如若向Reznov开枪，那么他是不会说"友军误伤"之类的话的，而其他队友则不然，感兴趣的玩家可以一试）。

没等Hudson说完，Mason就把他击倒在地，并踉踉跄跄地朝门外走去。

——"Reznov，你在哪？快出来见我啊。"

——"Reznov，你究竟在哪？"

所有的往事乱成一团，Mason的脑海中不断响起各种回音，"Dragovich、Kravchenko、Steiner都必须死……""我们都是没有编制的军人，被遗弃、被背叛、被欺骗，在这，在Vorkuta，我们都是兄弟……""Mason，自由……""这是送给你们的礼物……"

——"RUSALRA，我想起来了，是RUSALRA，那艘货轮。"

1968年
RUSALRA … Mason

1968年2月26日，RUSALRA的位置很快被CIA锁定，美军对其发动突袭。而当众人突入轮船内部后才发现实际上Dragovich在轮船的正下方修建了一座秘密水下广播站，那就是阻止此次针对美国本土的毒气袭击的关键。

为了阻止袭击信号的发布，15分钟后美国海军将会把此处炸成一片火海。但Mason为了弥补之前所犯下的过错（险些令CIA失去阻止毒气袭击的线索），也为了完成Reznov的夙愿（Dragovich、Kravchenko、Steiner都必须死……），执意要亲手终结Dragovich的罪恶。Mason在亲手溺死Dragovich时怒吼，"这是为了Reznov、为了Woods和Bowman……你居然还尝试让我去刺杀自己的总统……"

——"这仅仅只是尝试吗？"Dragovich在临死前诡笑。

随后Mason与Hudson成功脱出，水下广播站被彻底摧毁，此次Nova 6毒气危机终于被解除。但某个发报员仍然在播报着一串数字，难道还有另一个广播台？针对美国的袭击还没有结束？抑或……

在游戏结尾时，一张Kenndy总统遭刺杀前的黑白老照片上赫然出现了Mason的身影，我们无从判断Mason跟Kenndy总统遇刺到底有何关联，只是照片上的Mason表情很阴郁……

结语

可以说《使命召唤 黑色行动》是一款慢热型的游戏，本作不同于《现代战争》那样的震撼开篇三板斧一开始就会将我们深深吸引，其中的很多乐趣则要通过玩家长时间的游玩来细细品味，这一点在网络对战上体现的更为明显，游戏一经发售后的恐怖在线人数就说明了一切。本作的网络对战凭借良好的平衡性和可研究性使得本作的大部分乐趣都要在线上模式中才能体会得到，有条件的玩家请不要错过。

另外，肥皂要感谢负责本次攻略排版的美编GG，为了更好的把握本作精髓，美编GG在我的坚持下也很辛苦的将本作通关了一遍，鼓掌。最后，如果各位读者对于本作的打法以及剧情有着更为独到的见解，欢迎您随时给我们留言进行沟通。

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期 11.01-11.18

主任 宇多田



因为某些原因，笨熊最近真的没什么钱买游戏，不过前阵子入的游戏还没玩完呢，所以继续啃食WE和MOH中（征服到现在都还没去好好玩）。这个月下旬赛车爆发，我逆天的选择支持极品，当然GT5肯定会入但是需要延后。另外虽然现在COD7盛行，但是也不要忘了MOH网战也很出色。《王国之心BBS》终于汉化完成，之前虽已把日版通关，但是依旧放进了PSP里，希望汉化小组带来的是精品~另外NDS和WII不知不觉已经吃土N久，老任您什么时候能出个让我不得不玩的游戏呢？

科员 赤银



最近赤银光顾着组模型完全没时间打游戏呢……别拍别拍，其实还是有玩的。像是本期攻略的龙珠自不必说，PSP上的《恋爱少女与守护之盾》啊（钉宫男声也很萌啊），噬神者啊（为了打资料篇，先通原版本篇剧情中……帝王之骨太变态了啊orz）。猎人的试玩实在打吐血了，先封印一段时间等正式版出了再血祭嗯。其他倒是没什么了。眼看就要进入12月的高潮，猎人要玩、光明之心要玩、海K的高达无双3也要帮她玩，感觉会越来越忙的样子。先把手头的都搞定吧。

清洁工 肥皂



《使命召唤 黑色行动》终于发售了，游戏表现倒也中规中矩，毕竟两作《现代战争》已经成为玩家们心目中不可逾越的高峰。至此，肥皂所期待的今年三大FPS——《光环 致远星》、《荣誉勋章》、《黑色行动》已全部亮相，心中的期待没了，就免不了会有一丝失落。另外，最近我御姐控属性大爆发，《猎天使魔女》Climax难度下为了达成全关卡大天使评价的目标而自虐中。差点忘记告诉大家，《极品飞车 热力追踪3》非常出色，在追逐玩法中揉合进爽快撞击感是一个绝佳的创新。

被研究 蔬菜汁



周末北京有动漫展，可惜频临月底只好用“天气不是很好”这样的借口玩游戏度过。宇多田第一时间买到了《极品飞车 热力追踪3》，让我也有幸爽了一把，时隔多年又感受到了随着屏幕摇摆身体的状态（类似醉酒驾车，好孩子千万不要学……）。这周是个毫无疑问的怀旧周，居然有幸玩到了龙珠2，尤其是难得看到了赤银掳胳臂挽袖子甩着腮帮子玩儿龙珠2的样子，而且还在游戏附赠的动画中再一次恶补了一把。不过对非单行本中的人物出现的太多十分不满。

32分 使命召唤 黑色行动



X360 PS3

Activision
2010年11月9日 多人
第一人称射击 17岁以上

一年一度射击游戏盛宴降临，本作是《使命召唤》的第七部正统作品，故事背景设定在越战时期，玩家将在游戏中体验那段特殊时期的紧张刺激，而且本作还重新加入了之前大受好评的僵尸系统。

推荐人群
COD重度中毒者;
想体验最强FPS玩家;
剧情控;
喜欢扛枪打仗的你

首先纠结一下：为什么我要买MOH！以至于现在完全没有钱买COD7。本作虽不是现代战争的Infinity Ward操刀（以后虽然名字还是IW，但元老已经不在），但是Treyarch也不是泛泛之辈，让玩家在游戏的过程中仿佛是在看一部精彩绝伦的大片，游戏手感武器设定也依旧出色，丧尸模式更是让联线玩家不亦乐乎，另外好想试试在线对战里11连杀之后的关门放狗~

赤银果然还是不擅长FPS，之前跟海K玩了下荣誉勋章，其他部分还好守小屋的某关实在难缠。最后还是让海K过去了。来说使命召唤，由于先玩了MOH对于风格的转换不是太习惯呢，没太多下手，对于晚上黑漆漆的一片找不到敌人这点实在很难受啊，不过跟着龙哥看本作的剧情倒是还不错。哪怕不感兴趣的题材，剧情好的话还是可以坚持下来的。

虽说《使命召唤》系列已经彻底告别了IW时代，但是从《黑色行动》中我们可以看出T社所作出的诚意十足的努力。在保留自身优点的同时，他们也在努力续写IW在系列中留下的光辉。本作的剧本尤其出色，剧情悬念迭生，结尾也为玩家们留下了开放的遐想空间。另外，最值得一提的莫过于本作的网战系统了，多样的武器选择和优秀的平衡性使我中毒颇深。

作为编辑部里除了网管大叔之外唯一一位晕3D的小编，玩这款游戏不到1分钟就因为大脑中某个部位受到严重刺激……不管是不是真的这样，反正是用这样的借口跑开了。当然还是坚持看着肥皂玩了一会儿，游戏之初的内段摇摇摆摆式镜头简直是人间悲剧，对于习惯了用鼠标的各位，用手柄瞄准简直就像用左手写字般令人难以适应。而肥皂却对本作津津乐道。

29分 皇家骑士团2 命运之轮



PSP

SQUARE ENIX
2010年11月11日 1人
战略角色扮演类 全年龄

本作是1995年在SFC上发售的《皇家骑士团2》的复刻版，借助PSP的机能使得游戏画面得到了大幅提升，SE果然是炒冷饭的高手。本作随便一关都会耗时很久，所以玩家们一定要做好苦战的觉悟。

推荐人群
战棋类游戏爱好者;
骑士团团员;
本系列的忠实玩家;
对老套剧情不反感的人

我只玩过GBA上的皇家骑士团，那还是GBA早期的游戏，本次的PSP游戏流程超级无敌的长，而且游戏难度不低，这对于喜欢战略类游戏的玩家来说绝对是个好消息，不过也因此会失去一部分不熟悉这种游戏的玩家。另外本作剧情继承了皇家骑士团一贯的优良传统，复杂且真实的故事背景设定可以让玩家更好的投入到游戏其中，推荐给喜欢战略游戏的玩家。

作为海K口中不熟悉本系列的玩家，对《皇骑2》实在没有特别的感觉。虽然在《黑色行动》的点评中刚刚说到不感兴趣可以考剧情来弥补，可是本作的人设和画面还是完全不对胃口啊……而且，本作没有语音。要知道赤银一对长耳朵不是当摆设的，就算说是靠听觉在活着也不为过。可是没有声音的游戏……这让人情何以堪orz这缺憾是剧情也难以弥补的。

本作的故事会由于玩家的抉择与实际行动而朝向各种分支，呈多重剧情路线发展。游戏过程中遇见的一些NPC也会因为玩家的选择而演变成同伴或敌人。另外，游戏中还追加了SFC 版原作中所没有的新角色以及角色间的对话互动，这让游戏内容的丰富性大大提高。但是游戏系统给人的感觉过于庞杂，而且其间缺少有机联系，很容易令我这种RPG外行人望而生畏。

不愧是史艾的大作，数量惊人的种族、技能、道具、分支、地图、角色、魔法，堪称一部SRPG的历史教科书。如果是15年前，很难想象该用什么样的语言来赞美它，但是现今不知道会不会有人花2、3年的时间来研究它。社会在进步，节奏在变快，时间越来越不够用，这也许就是为什么车枪球游戏越来越受好评的原因吧，剧情不错，命运掌握在自己手中……

32分

龙珠 怒气爆发2



X360 PS3

NBGI
2010年11月11日 1–2人
格斗对战类 全年龄

本作是此系列第二部作品，前作因为种种不足招来很多骂声，但龙珠终究是经典中的经典，本作进步明显，超多可选人物让玩家可以反复游戏，另外游戏中超多的原作情节再现也让看过原作的人感动不已。

推荐人群
原作爱好者；
动画格斗类游戏爱好者；
童年有龙珠陪伴的玩家；
妄图集齐七颗龙珠许愿的你

相比前作种种不足，这次游戏不论是画面还是打击感都有明显进步，不过因为龙珠是已经完结的动画，在后续增加新人物和招式方面肯定比不上之前大红大紫的几作民工漫，但上百人也足够玩家玩个七八年的了，另外玩本作的人大多都是童年伴随着龙珠的一代，所以感情方面肯定要起很大作用，虽然我玩的很爽很感动，但是仔细想想还是给个合适一点的7分吧。

你，喜欢龙珠吗？好吧，否的话就算了。只要你是龙珠饭，本作一定令你不虚此行！哪怕你已经将原著的剧情倒背如流，哪怕你已经玩过千千万万龙珠游戏……只要你再次见到那些熟悉的身影，听到他们令人怀念的声音——相信你一定会再次流连于龙珠的世界。至于系统的诟病、人物能力的不平衡等等咱就不斤斤计较了。另外本作没有GT角色稍有可惜。

本作《龙珠》游戏绝对可以配得上是“时间杀手”的称号，份大量足，游戏中包含了各种经典的隐藏人物和原画设定，如果你想把他们全都解锁的话将会耗费大量的时间。另外，游戏中附带的名为《赛亚人灭绝计划》的动画也非常棒，值得推荐给大家一看。虽然游戏手感优秀，但是游戏的画面表现还是存有瑕疵，特别是对大量烟雾的表现实在不敢令人恭维。

最引人注目的并不是游戏本身，而是随附赠的30分钟左右的龙珠动画，让所有小编再次重温那段美好回忆。战斗中感觉动画的特效更多，感觉不像是在玩而是在看，所有的角色能力有时很难平衡，这就造成原作人物的杯具，面对比赛亚人王子还厉害的卡卡罗特居然还是超级赛亚人3状态，让地球人乐平情何以堪啊！游戏中的色彩充实、动作华丽，让人身临其境。

32分

007 黄金眼



Wii

Activision
2010年11月2日 多人
第一人称射击 16岁以上

本作是继续超经典的N64《007 黄金眼》的人气游戏，其它平台同时推出的都不是黄金眼，而叫作《007 血石》，只有这款WII的007被冠以了“黄金眼”的称号，从这里也可以看出本作的特殊性。

推荐人群
007 fans；
曾被黄金眼震撼的玩家；
曾幻想自己是邦德的人；
梦想成为邦女郎的女性玩家？！

我没有玩过传说中的前作黄金眼，但是冲着那绝赞的口碑我还是入了一张本作。游戏单机方面设计的很不错，射击和解谜结合的恰到好处，甚至可以让你忽略掉WII那可怜的画面分辨率，而本作另外一个让人尝试之后无法自拔的就是在线多人游戏了，借用网上某个网友的话就是“这比COD还要爽啊”，当然夸张成分是有的，不过这也足够说明本作的出色。

说起007，赤银最喜欢的果然还是皮尔斯·布鲁斯南啊。其他肖恩·康纳利、丹尼尔·克雷格什么的都是浮云。虽然本作原本应该是属于布鲁斯南的杰作，可是根据龙哥处的消息，由于版权还是什么问题主角却变成第六代目了。实在是令人遗憾。于是乎赤银对007的好感也难以弥补失去心爱男人的悲痛（黄果树瀑布大雾）。此外FPS果然也是不喜欢的题材啊。

当经过重新录制的主题曲《Golden Eye》再次于耳边响起时，我顿时泪流满面，在整个庞杂的007系列中，可以说《黄金眼（Golden Eye）》对我的影响最深，无论是其电影、音乐抑或在N64平台上推出的原作。时光荏苒，007的扮演者早已从当年的皮尔斯·布鲁斯南变成了丹尼尔·克雷格，但是游戏上乘的素质和完美的操作手感不变，感动常在，经典永存。

小时候最喜欢007，但是却对黄金眼没有什么印象了，玩游戏的时候拼命找邦女郎，但是以残念收场。所以，对游戏制作人没能把看点人物的看点部位放大而怒气槽全满。最经典的内段儿音乐“当则勒当~当当当~当则勒当~当当当”真是太经典了，百听不腻啊……好吧，你知道我在说哪段儿音乐。最喜欢的是皮尔斯布鲁斯南饰演的007，眼睛！眼睛是重点！

33分

极品飞车 热力追踪



X360 PS3

EA
2011年11月16日 多人
赛车竞速类 10岁以上

在之前几作极品飞车惨淡的销量下，EA将本作游戏又带回到了玩家们喜欢的地下狂飙类型，还加入了扮演警察追捕飙车族的模式，让玩家体验两种截然不同心态下的火爆狂飙（这个词和某游戏没有关系）

推荐人群
赛车游戏爱好者；
想酒后驾车又不会挨罚的人；
喜欢最高通缉的玩家；
对扮演警察跃跃欲试的你

超速飞奔的赛车竞技配合上动感十足的BGM果然让人热血沸腾，而游戏中新加入的扮演警察去追捕飙车族这一设定也相当有趣，总之本作绝对值得尝试，你可以体验到和GT赛车完全不同的游戏感受。游戏缺点也很明显，没有剧情，没有改装车辆的设定，让我们这些期待《最高通缉》归来的玩家很是失望，其实这游戏本应该更出色才对，实在可惜。

赛车其实也不是赤银擅长的领域，虽然赤银的过弯甩尾漂移什么的很一流（不是吹）。遗憾的是平时不甩尾或是刚甩完之后的方向控制不是很在行，一场比赛下来碰撞的次数少不了上两位数乃至更多，所以成绩比起宇多田、海K他们总要差上至少十来秒。不过本作的在线模式倒是很有意思，等待的时候可以听老外们语音，然后互相放道具搞奸计，很有乐趣。

这是《极品飞车》系列痛定思痛，重回原点的一作。而事实也证明该系列终于又找回了属于自己的制作方向，毕竟能在游戏中玩到地下赛车和与警察的热力追踪才是玩家们所希望的。曾经经手过《火爆狂飙》系列的Criterion Games此次为玩家们呈现的是一款全新的《极品飞车》，在游戏中不仅包含最原始的极速感，还有能满足玩家心中破坏欲的碰撞与摧毁。

那马达声儿，哇塞！玩儿的时候身边围一圈儿人那叫一个拉风！路边景色也不错，好吧言归正传。警车追捕时可以使用逮捕技能路障和钉子，之外就要靠自己的驾驶能力了，一般来说顶对方的车屁股还是比较安全的，而且速度够的话，一般都会让对方丧失一般以上的HP，最高速度时还可以一击毙命，不断累积分数能够得到新车，音乐盒音效的刺激也不同一般。

研究中心病历：

这次非正常人类研究中心又是宇多田当家，病例这里写什么好呢？想来想去都找不到一个好的着笔点，还是东扯西扯一些东西来得实在一些吧，毕竟这里叫作“非正常人类”……

每年年底都是大作发售的密集时期，对于咱们工薪阶层来说想把喜欢的游戏全部买齐真的不是一件容易的事，之前上学时我是怎么做到的？攒生活费外加打工呗，不知道有没有读者和我一样，如果有，那我提个建议，饭钱可以节俭但是不可以不吃，为了玩游戏伤了身体就太得不偿失了，我现在胃就有点伤到，真是相当的不爽……

今年发生了几件对我来说非常重要的事情，首先是世界杯，我心爱的意大利小组赛都没有出线就回家了；另外一件事情是来到，《电软》工作，可以梦想成真是一件再美好不过的事情，虽然现在的《电软》有很多需要改进的地方，但是读者们肯定看到我们在用心做好这本杂志，请大家继续支持哦！PS.最后要说的肯定是小熊的Honey，遇到你是我最大的收获，以上！

评分细则：

40满分——能研究我们的患者
36–39分——完全康复的患者
32–35分——轻度康复中患者
28–31分——轻度抑郁型患者
24–27分——严重暴力倾向者
24分以下——放弃治疗的患者

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

“梦想这东西和经典一样，永远不会因为时间而褪色，反而更显珍贵！”——这不是小编的原创，而是最近流行的一段话，献给读者和游戏厂商们，希望曾经带给我们感动的厂商们不坑爹一次，努力打造一精品出来酬谢一下那些，曾经被他们的经典感动过、而把游戏当做自己梦想的内些人吧。年度贺岁大片《怪物猎人3》就要出场了，希望这个经典能让我们感动的时间久一些。

XB360 XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商
2010年11月			
25日	怒首领蜂大复活	STG	CAVE
2010年12月			
9日	刺客信条兄弟会	ACT	UBISOFT
16日	最终幻想13	RPG	SQUARE ENIX
16日	高达无双3	ACT	NBGI
16日	十项全能：自由运动	SPG	HUDSON
22日	电脑战机Force	STG	SEGA
30日	梦幻俱乐部ZERO	SLG	D3P
未定			
未定	NBA11	SPG	EA
未定	特洛伊无双	ACT	KOEI
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
2010年11月			
25日	雅恋-MIYAKO	AVG	IDEA FACTORY
25日	真·恋姬梦想-三国志演义蜀篇	AVG	YETI
25日	强丸伦巴-希望学园与绝望高校生	AVG	SPIKE
25日	武装之心	RPG	HAMSTE
25日	粉彩铃音	RPG	5PB
25日	王者天下一骑斗千之剑	ACT	KONAMI
25日	维新恋华 龙马外传	AVG	D3P
2010年12月			
1日	怪物猎人3RD	RPG	CAPCOM
2日	假面骑士巅峰英雄	ACT	NBGI
2日	战极姬2：岚	SLG	SYSTEMSOFTALPHA
2日	命运之仗：未来的序曲	AVG	IDEA FACTORY
9日	粉彩铃音continue	AVG	5PB
16日	皇冠之泪外传：阿瓦隆之谜携带版	SRPG	AQUAPLUS
16日	侦探歌剧：少女福尔摩斯	AVG	BUSHIROAD
16日	光明之心	ARPG	SEGA
22日	遥远的时空中4：爱藏版	AVG	KOEI TECMO
22日	77：超越银河	AVG	GN SOFTWARE
22日	第三次生日	STG	SQUARE ENIX
22日	蔷薇树下蔷薇花开	AVG	QUINROSE
23日	咎狗之血：携带版	AVG	角川书店
23日	幸运星：陵樱学园	AVG	BROCCOLI
23日	1/AKB48和偶想谈恋爱	AVG	NBGI
未定			
未定	白骑士物语	RPG	SCE
未定	喧哗番长5~汉之法则	ACT	SPIKE
未定	我的妹妹不可能这么可爱	AVG	NBGI
未定	★勇者30秒	RPG	MMV
未定	御姐玫瑰特别版	ACT	D3P
未定	凉宫春日的麻将	PUZ	角川书店

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
2010年11月			
25日	★超级机器人大战L	SLG	NBGI
25日	历史大战天下第一大混战	SLG	SEGA
25日	实况口袋棒球13	SPG	KONAMI
25日	极上！超人气委员长	SLG	KONAMI
2010年12月			
2日	可爱小猫DS3	SLG	MTO
2日	企鹅的问题	PUZ	KONAMI
2日	马里奥VS金刚 突击！	PUZ	NINTENDO
2日	桃太郎电铁	SLG	HUDSON
2日	SD高达三国传	SRPG	NBGI
2日	蜡笔小新呼唤传说怪物之都大决战	ACT	NBGI
9日	风来的西林5	RPG	CHUNSOFT
9日	★二重国度 漆黑魔导士	RPG	LEVEL5
9日	A列车前进DS	SLG	ARTDINK
9日	不可思议的迷宫风来的西林5	ARPG	CHUNSOFT
9日	爆丸战士DS	ACT	SEGA
16日	非常运动101	SPG	STARFISH
16日	闪电十一人3：向世界发出挑战！	RPG	LEVEL5
16日	时尚纸娃娃DS2	ETC	SEGA
未定			
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	逆转检事2	AVG	CAPCOM
未定	卡比	未知	NINTENDO
未定	★沙迦3时空的霸者	RPG	SQUARE ENIX
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
2010年11月			
25日	马里奥运动会	SPG	NINTENDO
25日	面包超人	ETC	AGATSUMA
2010年12月			
2日	火影忍者疾风传激斗忍者大战	FTG	NBGI
2日	太鼓达人Wii：大家的聚会3代目	MUG	NBGI
2日	假面骑士	FTG	NBGI
9日	极品飞车热力追踪	RAC	EA
9日	卡拉OKJOYSOUND	MUG	HUDSON
9日	瘦身聚会	SPG	NBGI
16日	吃豆人	ETC	NBGI
23日	减肥辣妈	SPG	IE INSTITUTE
未定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	零新作	AVG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX
未定	大圣王	STG	STAR
未定	战国无双3猛将传	ACT	光荣

PS3 PlaysSation3

日期	游戏名	类型	厂商
2010年11月			
25日	三位一体龙士传说：零	ARPG	KOEI
25日	世界最强银星围棋	TAB	SILVER STAR
2010年12月			
2日	北斗无双	ACT	KOEI
2日	圣恩传说F	RPG	NBGI
9日	刺客信条兄弟会	ACT	UBISOFT
9日	TV超级明星	SLG	SCEI
9日	捉猴4	ACT	SCEI
16日	海猫鸣泣之时	ACG	ALCHEMIST
16日	恶魔城：黑暗领主	ACT	KONAMI
16日	高达无双3	ACT	NBGI
23日	无限回廊2	PUZ	SCEI
未定			
未定	绝体绝命都市4	AVG	IREM
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI
未定	魔界战记	SLG	日本一
未定	麻雀王	TAB	童

3DS 3-D-S

日期	游戏名	类型	厂商
2011年春			
春	超级街霸	FTG	CAPCOM
春	战国无双3D	ACT	KOEI
春	超级猴子球	ACT	SEGA
春	任天狗+猫	SLG	NINTENDO
春	塞尔达传说时之笛3D	RPG	NINTENDO
春	穿越迷路系列	RAC	HUDSON
春	山脊赛车3D	RAC	NBGI
春	雷顿教授与奇迹的假面	AVG	LEVEL5
春	幽灵战队	SLG	UBISOFT
春	分裂细胞	AVG	UBISOFT
春	车手3D	RAC	UBISOFT
春	立方忍者	ACT	AQ
春	可爱小狗3D	SLG	MTO
春	胜利十一人	SPG	KONAMI
春	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
春	新·光神话	RPG	NINTENDO
春	上海3D	PUZ	SUNSOFT
春	剑、魔法与学园3D×3D	RPG	ACQUIRE
春	死神鬼	未知	DWORKS
未定			
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	高达	ACT	NBGI
未定	死或生	FTG	KOEI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI
未定	龙珠系列	FTG	NBGI
未定	牧场物语3D	SLG	MMV
未定	索尼克	ACT	SEGA
未定	真·女神转生	RPG	ATLUS
未定	世界树迷宫	RPG	ATLUS
未定	女神异闻录	RPG	ATLUS
未定	洛克人	ACT	CAPCOM
未定	勇者斗恶龙	RPG	SQUARE ENIX
未定	火影忍者疾风传	ACT	TAKARATOMY
未定	雷顿教授VS逆转裁	AVG	Level5
未定	A列车前进	SLG	ARTDINK

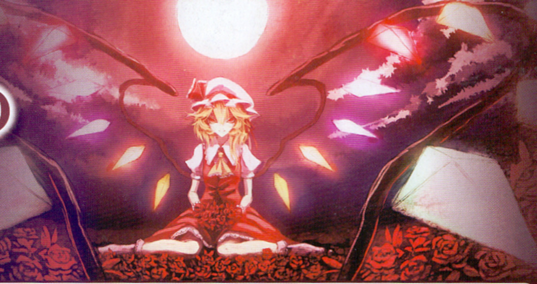


青春如同奔流的江河

16岁的发售表大叔是众栏目里岁数最大的，自从前几期具现、拟人化之后，果然丝毫没有得到大家的关注，但却得到了主编“喂！你差不多一点啊！”这样的赞誉后，攻略哥、阁家姐都用“看你再装嫩！”“得瑟啊~接着得瑟！”这样的眼神儿来瞅发售表大叔，没有办法，于是只好向全平台制霸的宇多田寻求帮助，宇多田向大家推荐了《使命召唤7》、《极品飞车热力追踪3》这两款游戏，可以算作是《怪物猎人3》上市前打发无聊时间的最好选择了。话说上次玩《神鬼寓言3》的肥皂一直对里面的两件事引以为恨，一个是事件“哔哔哔”，另一个是少儿不宜就不说了。为了琢磨到底什么是哔~，他每天很晚才离开编辑部，一边带劲儿地啃着不加方便面调料的方便面，一边儿在神鬼世界里遨游……写到这儿，发售表大叔才发现，如意算盘彻底落空，原本打算花费两袋方便面请肥皂和宇多田来栏目客串撑撑场面，引来很多围观也不一定，但现在静下心来看，好像这两个家伙都没有什么人气，不似死宅男赤银那么有人气，那么下次正好是《怪物猎人3》发售，可以请赤银来帮忙客串，顺便拉拉人气。本月倍受关注的大事件就是马上就要推出的《怪物猎人3》了哦，猎人们，准备好了吗？

とある赤銀の偽紅魔館

スカーレット



大家好，又到了红魔馆的时间了，我是你们大家的好朋友赤银。啊什么你说不是好朋友？那么就当作不是好了。越发觉得这种类似莱汁叔说话的口气给力，尤其是在占字数方面。嘛……咳，说正经的。上一期红魔馆结尾向大家征求有关本栏目发展的意见，很遗憾到目前为止貌似都没有反馈的样子。或许我们应该向莱汁叔学习一下，公布下交流用QQ号会比较好？不过赤银在某“小月月”事件中充分领略到“人肉机器”的威力之后，早就坚定了绝不在任何公开场合公布有关个人信息的信念，于是还是作罢好了。说起QQ最近她和360之间的恩怨似乎一旦炒热之后又渐渐平息了，就像之前的“小月月”一样。说到底一切的风波，总会在一段时间后平息并渐渐被人们遗忘。其实隐私什么的大家都在偷窥，早就没有了，×雷〇车什么的一切利用P2P技术的软件下载的同时都在上传着用户的信息。所以陈老师〇×门什么的辈出早就不奇怪了。于是乎众人问道：“那你还怕什么人不人肉的呢？”嘛……不怕不代表不需要预防，中国人什么都敢吃是因为它们体内抵抗能力够强才真正做到吃完不死人的。其实赤银也是一样，电脑里网络上几乎没有任何体现个人身份甚至照片一类的东西。或许有一天你会发现，其实赤银这个人根本没有存在过……。但还是可怕，所谓“肉”就是这么的恐怖。所以

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：伪宅赤银的红魔馆vol.10			2010年11月2X日
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	伪宅版
	铜版纸	人数无限制	2Page	雨季的15岁

赤银还是不公布“扣扣”了，所以有关红魔馆发展的意见目前都还是没啥反馈。啊咧，终于回到正题上了。既然大家没有意见，那红魔馆咱就随心所欲地发展下去了哦？啊……其实莫非难道说是因为红魔馆，特别是这个前言根本都没人看，所以才没有意见的吗！？终于被我发现事情的真相了。于是这次把前言写多一点不知能否吸引到各位的眼球呢？如果还是没有回音的话，那么，……（话说你只顾在这里傲娇球关注，也不公布任何交流方式让大家怎么回你音？）哦，我的现实逃避用假想人格“白银”在提醒我了。扣扣就算了，公开联系方式记得在280号红魔馆第2期和282第4期中都有小提过的说？嘛，确实是很久之前的事情了，为了没买到的人们再贴一下电软官方博客地址http://blog.sina.com.cn/drgame和微博地址http://t.sina.com.cn/drgame。只要您留言回复相信赤银能看到的，所以有话尽管说好吧。期待听到大家的声音。

调侃人生，品味游戏。

赤银BAR

本栏目不接受投稿，所以没地址

这是一个有关复仇的故事

交错的战火声中，它降生于这世间。不带任何杂念，一心只为了复仇。它的名字叫做——八百。茨弗卢人与赛亚人战争的途中，莱奇博士呕心沥血制作成的怨念增幅装置。然而一切已经太迟了，赛亚人的铁骑已然践踏到贝吉塔星的每个角落，新生的装置无法挽回茨弗卢的败局。博士临死前按下了装置启动的按钮，火箭带着所有茨弗卢人的怨念，踏上了没有目的地的星际旅程。

不知过了多少年之后，远离母星贝吉塔的太阳系，地球轨道附近——

“终于等到了这一刻！我们茨弗卢人的怨恨，这次一定要你们还清啊！赛亚人！”

尽管已经过去了千百的岁月，茨弗卢的怨念增幅装置——八百依然在吸收着无数面向赛亚人的怨念。其中之一，它的生父莱奇博士死后的怨念形成了亡灵幻影，操纵着载有八百的黑色小行星来到了地球——最后的赛亚人，孙悟空与贝吉塔一行人的所在地。只为了却一切的怨恨。

或许是个巧合，

或许这就是必然。

最后也是最强的赛亚人小队在这里等着他们。而这些赛亚人周围所凝聚的怨念，也为八百不断提供着能源。

透过这些怨念形成的式神的眼睛，它观察着这个世界。这个肮脏而又无垢的世界——

“嘻嘻嘻，体验到了吧！这就是破坏气（Destron Gas）的威力！”

“毁灭吧！赛亚人！”

西部都市的上空，原本早已被龙珠战士们击败而消灭的怨敌弗利萨、塔雷斯等人，在亡灵莱奇博士散布的破坏气体的影响下再度复活。挡在了前来破坏气体散布机的赛亚人战士们的面前。

“糟了……布尔玛说过，这种气体可以破坏地球所有的生命体，我们赛亚人也不例外啊！”

“身体不听使唤……无法操纵气了……”

眼看赛亚人们由于破坏气而身体虚弱奄奄一息，就要被宿敌的幻影们消灭的时候，地球的天才女科学家布尔玛带着中和破坏气的解毒药千钧一发救下了众人。而通过怨念复苏的式神们由于失去破坏气的无限复活支援而被战士们轻而易举的消灭。八百对于世界的观测也被就此遮断。

“赛亚人……必须……消灭……”

通过式神的身体再次体验到被赛亚人毁灭的痛楚，八百的心中只有这几个单词不断盘旋。这怨念过于庞大，使它的心中再容不下其他任何东西；这怨念不断削磨着它本不多的理智……它再无法思考其他任何事物。没有肉体只剩意识的它只有无助地在心中默念……

消灭……赛亚人……

不知又过了多少时间，在莱奇博士的声音中它再次从混沌中苏醒。眼前，是被赛亚人们的气功波打得灰飞烟灭的博士幻影，而博士在消失前依然对着自己念道：

“八百……为茨弗卢人报仇，将赛亚人……”

这一刻，它似乎重新降生了。博士的怨念、同胞的怨念、全世界全宇宙面向赛亚人的怨念在这一刻集结，赋予了它可以行动的肉体，用来复仇的肉体。而博士的怨念、执念、无念，此刻点燃了它心中唯一的思念……

“这家伙好强……光凭战斗力甚至凌驾布罗利之上！”

“能和这么强的家伙战斗，我的心中充满着兴奋呢！……”

赛亚人……只凭着战斗本能存在的好战种族；以战斗为生，因战斗而死的野蛮种族；夺走我一切的种族。现在，让我代替全宇宙的怨恨……

组成八百体内无数怨恨的灵魂化为愤怒，全部虚拟的细胞化为诅咒向着它的灵魂呐喊，所有虚无的组织激起无尽的能量只为了一个目的……

消灭……赛亚人！

后记：谨以此中二文献给所有被赛亚人消灭的善良灵魂。请配合本期电击收藏内附赠动画《龙珠超赛亚人灭绝计划》观看。









怪物猎人P3rd发售已经进入了倒计时阶段，貌似已经没有特别新鲜的情报放出了。倒是在最近公开了最终PV，里面最喜人的部分也就算得上是恐暴龙和峰山龙的出现了，不过早玩过3tri的赤银表示并不给力。总结起来P3的新Boss怪也就只有雷狼龙、青熊兽、白兔兽、赤甲兽、潜口龙和尾槌龙这几只而已了（其实潜口和赤甲怎么看都像是灯鱼和青熊的马甲，姑且也算上吧，狗无视），其他就是N多的亚种，2代以前的经典怪只有3代就有的雌雄火龙和角龙，以及P系列特有的招牌怪物轰迅两只了（某猪王继续无视）。总体来说还算比较有诚意的吧，特别是对于没接触过Wii上MH的玩家。而对于家用机玩家，就让我们一起来期待那惯例的隐藏怪好了。但愿传说中的“四大古龙”能有几分是真吧。那么，让我们下期电软猎人攻略中再见！

MHP3中大型怪物列表
（按PV中出场顺序）

1	青熊兽	12	角龙
2	雷狼龙	13	雌火龙
3	毒狗龙	14	恐暴龙
4	野猪王	15	红彩鸟
5	雄火龙	16	冰碎龙
6	炎戈龙	17	黄色冰牙亚种
7	赤甲兽	18	紫水兽
8	暴锤龙	19	黑轰龙亚种
9	冻土毒虫	20	金色迅龙亚种
10	白兔兽	21	尾槌龙
11	潜口龙	22	峰山龙

※外加粉狗和蓝狗，以及各种原种

读者留言

我是乱入的！
别打我~！我有话说：
赤银的声音怎么跟我那么像！！（自我感觉是的）好猥琐啊~不愧是宅男啊~
赤银一定要看到啊！
俺也是兽耳控……老婆就是个萝莉（嘘……）的说。
您要喜欢可以登阎家，我不介意。

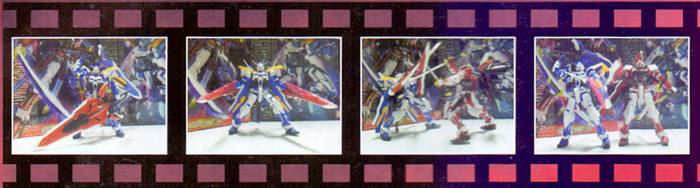
博客网友 solakishi

馆主回复：
哪里来的刁民！先打一顿再来问话。
不要以为说自我感觉声音像赤银就可以自嘲般的讽刺赤银声音猥琐！虽然赤银自知中文念得确实很挫，但也不至于到被人○×的程度啊喂！赤银看到了，后果很严重，拖出去再打一遍！你说自己是兽耳控，意思是说你控兽耳的赤银吗？不好意思赤银对三次元的男人没兴趣呢，尤其是萝莉（嘘）的人夫（扭脸）。
赤银不喜欢所以没给你登阎家，凑合在红魔馆做一下占地方的工具好了，赤银说不用感谢它嗯。

とある偽宅の紅模分館

ガンプラフィギュア

上期红模分馆中预告的“蓝异、三红和蛋蛋”由于赤银制作模型精细程度增加，以及众人对赤银拖稿行径的打压，进度略有延迟。本次很遗憾只能放出“蓝异”的部分了。当然作为补偿赤银将会为您介绍两款人形手办可动figma，也算是红模馆正式从“模型”向“手办”方向进军的第一炮吧（之前的炉心融解姑且另算，有机会再表）。



首先来说蓝异，也就是蓝色异端，全称MBF-P03R GUNDAM ASTRAY BLUE FRAME SECOND REVISE蓝色异端高达II型修正版。和之前介绍的红色异端同属于高达SEED外传ASTRAY中登场的机体，由于蓝异MG化较红异要早，可以说是红异的原型机了（原作剧情中则正相反），当然最先PG化的是红异，也可以说蓝异MG实际上是吸取了红异PG的精华再拓展之后的作品。而且比起后推出的红异来说，赤银觉得蓝异在各种细节上甚至不乏有超越红异之处，接下来待我们从上到下一一道来：

1.头部设计，由于是不同机体自然需要区别，二者头部的特征可以说是最为显著的了，就像人的面相同样。值得一提的是蓝异的V型天线固定得比红异不知道要好多少。红异那小V天线虽然很帅但把玩时总是不时掉落，让人很无语。其次下巴部分蓝异有个类似高速自行车帽子（大家可以想象吧？不然看图也行，虽然图很小）的环状护具，虽然很帅但是影响了低头的角度很是残念。

2.肩部设计，这里不能不说是蓝异的一大亮点（赤银眼中），但很可惜也是一大缺憾。首先共计四处的可动装甲可以用来固定手臂的位置，或是可以理解为爆甲之后大幅加大手臂活动范围。这种可操作的小细节很对赤银的胃口。而作为败笔，橘黄色部分突出的一角（粘有绿色贴纸的部分）向下后方向旋转时会被胸甲挡住，对肩部的活动范围造成了限制。这一点在红异的时候被完全取消，不知该说幸还是不幸。

3.脚部设计，蓝异的脚部可以说又是一个亮点，前后可以伸缩的隐藏刀刃非常讨人喜欢，此外脚踝部分也有可动护甲，既不影响动作又充满帅气。这些在红异时也全部取消，仿佛从高跟靴换成了球鞋，导致红异的身高比起蓝异整个矮了一截。

4.腿侧武器架，由于太刀是红异专用的武器，这里蓝异采用的则是双匕首。值得一提的是，红异的板件上不需要的部分匕首和支架其实是可以直接剪下来使用的哦。等于红异保留蓝异武装的同时附加了一对太刀，这也是赤银最喜欢红异的一点了。

5.大剑设计，由于原作剧情设定，二者的大剑构造有所不同。红异的是大剑和弓形态互相转换，外加土木工程用的两只触手；而蓝异的武装则是更具攻击性的加特林炮，以及可以拆分成两支实体BEAM拐子剑。这里和之前腿侧武器架同样，其实红异的板件中保留了几乎全部的蓝异大剑零件
（除了两块BEAM部分），完全可以利用废弃板件将红大剑改成蓝异版的。

6.后裙甲部分，虽然上面说红异完全可以还原蓝异大剑，其实是不完全准确的。因为红异少了裙甲后部的一个附属装置，用来收纳蓝异大剑变成加特林炮台时所需弹夹用的支架，自然加特林模式的弹夹也是没有的。

除去以上几点，两架机体的差别基本只是配色的差异了，不过再次值得一提的是蓝异各种黑色板件其实比红异要稍微豪华一些的，红异的是纯黑质地，而蓝异的是带有金粉感觉的特殊材料。虽然华丽但水口处理要求也要高一些，得失则要另算了。

总体来说蓝异给人的感觉比起红异要更为细腻，虽然没有了双刀在魄力上大幅下降，人气也大不如红异，但它仍不愧为一款MG佳作。（赤银：收一对双子机才是王道啊！）

好了，有关模型的话题就到这里，接下来说手办。今次为您介绍的是Max Factory出品的超可动人形手办figma编号SP-012和013两只。作为人气同人物Black★Rock Shooter的主角二人，黑暗Rock风和黑暗哥特风两只幼女（？）的帅气程度自不必说，除此之外两物赠送的附件数量也是可圈可点，BRS的太刀、巨炮和锁链，DM的死神大镰和两只骷髅头，只能用物超所值来形容了。此外BRS的初版还附赠一张OVA动画DVD，也算是体贴到家了（虽然赤银买回来也没看直接就放盒子里了吧）。很遗憾由于版面问题放不到很多图（白银：还不是因为你废话这么多），实在对不住大家了。嘛，不知道可读性是否有相应增强呢？好吧，如果有意见的话记得前面的联系方式，我们下期再见吧！



呀呼嘿嘿 依呼呀嘿 系列

——“教授帝”森昭雄与《游戏脑的恐怖》⑤

□文/蔬菜汁

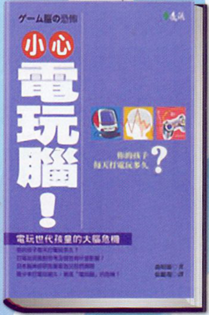
写在正文之前的话

本专栏介绍的是日本某大学教授森昭雄与他的著作《游戏脑的恐怖》，以及与之有关的一些事件，当然还有一些为少年们准备的知识普及。在爱国主义“书摘”中会根据当期栏目的内容和特点转载一些相呼应的文章，推荐给各位读者朋字。

能够挺到第五期，都是托大家的福，既然已经看到第二自然段，那么也就都是怀着“后面应该会有些料才对，不管怎么样我就先读读看吧”这样心情的读者朋字了，有些话真是不吐不快，经常收到好友请求写着“你还没被河蟹啊？”——你们还真是直接啊，现在回头想一想，当初开辟新专栏也是下了一番决心，最初的目的完全不是因为“终于能随随便便写东西凑字数了”，而是怀着过来人的心态，想让暂时被游戏蒙蔽在甜蜜窝里的少年（误）能找到真正的自我什么的，做成一个那样伟大的专栏，就像从小就对超人有着别样情怀的某少年，长大后却发现原来超人不仅内裤外穿还是秃顶，最喜欢的是大蒜，说话时特别不讲究有时候牙缝里还沾着韭菜叶，那么读过某专栏的读者们，你们有福了，面对即使是内裤儿打击，相信在专栏疫苗的效果下，你们已经具有了某种免疫力了，虽然不是能防止变成《丧尸围城》里丧尸那样的疫苗，但是也足以堪比让马里奥变成大个儿那样的效果。

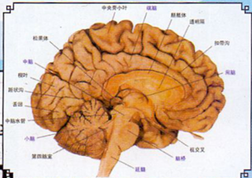
作为游戏杂志里的文章，无论如何都会和游戏扯上关系的，这点大家不用担心，下面是留言板时间。

24岁来自山东淄博的读者“坂田银时”说，“俺从04年，8月份买电软，一直买到现在，一直没有寄回函，俺也不知道为神马不寄，好奇怪，为神马不想寄呢，可能只是默默的支持你们吧”，谢谢你的默默支持，不过这里是专栏，回函的话就直接留给闯家好吧？云南大理13岁的小正太戴绍刚用传统的信件方式表达了他对一本老牌游戏杂志的别样感情，尤其是对本专栏的喜爱；来自天津正处于18岁这个尴尬年龄，虽然十分想看大街上的女孩，但是却拿着某游戏杂志挡着脸做一本正经状（伪）的“PAPAYA”说，“自从看了呀呼嘿嘿依呼呀嘿系列桌子上的手纸更多了”，看来他说了一些不该说的话，于是在小编的耐心指导下，他修改为“自从看了本系列我对游戏更加上瘾了”这样比较中肯的留言。那么也希望对专栏、对杂志、对游戏有内种想法的小朋字们给小编留言，QQ是：**85711797**



↑台湾远大版《游戏脑的恐怖》，译名为《小心电玩脑》。

→第二章第1节中对大脑各部分的功能进行了详细的阐述，完全不是抄袭百度百科。





←NHK出版、森昭雄监修的小心变成游戏脑的NDS游戏，你敢玩吗？

第二章 前脑是人性之所在

第1节 “新脑”发达的人类

（原文）“既然提到了脑的问题，有必要先就大脑的功能进行一下解说，让大家有一个初步的了解。支配我们行动的大脑最重要的部分就是中枢的脊髓和脑干，脑干与人的呼吸和血压关系密切，因为是维持生命的重要部分，所以被称为生命的中枢。脑干上部被两层神经细胞的皮质集团包围，分别是老皮质和新皮质。老皮质在系统发生学中又叫作旧皮质和古皮质，因为它们在大脑中的作用基本一样。老皮质统称“边缘系”，存在于低等动物如青蛙和蜥蜴的头部中，与生存息息相关的饮水、食欲、性欲等引发的恐惧、快感、愤怒都与这部分老皮质有关。人类的大脑中还有低等动物所没有的新皮质，位于老皮质的上方，厚度大概是2.5到3毫米，新皮质又称作“大脑皮质”，越是高等的动物，新皮质就越发达。人类拥有的新皮质一般被称为“前脑”，担负着理性和创造性等功能。构成大脑的最小单位是神经细胞，大脑皮质中有大约140亿个神经细胞错从复杂构成神经回路。整个大脑约有一千几百亿个神经细胞。神经网络通过神经细胞与身体的各个部位进行联络。

虽然大脑皮质中有140亿个神经细胞，不过神经细胞本身并不具备什么功能，而且人类的神经细胞与黑猩猩等其他类人动物的神经细胞没什么区别，通过各神经细胞之间的接合部分进行情报信息的传递，形成神经回路网。神经回路具有兴奋性和抑制性传递的功能，我们在一遍又一遍地记忆信息时，兴奋性促使连接神经细胞的连接处更快传递信息。除了神经细胞，大脑中还有神经胶细胞，数量是神经细胞的10倍，作用是为脑内的毛细血管输送营养。

“教授帝”森昭雄相关雷人事件3

关于“脑波测定仪”

在森老湿《游戏脑的恐怖》一书中以及他在各处的演讲时曾多次提到了“脑波测定仪”这个自主研发的高精端仪器，虽然不能戴在耳朵上之后，通过单眼玻璃镜片测量对方的战斗力数值，但是据说却能直接测出对方脑波，对森昭雄叫兽的言行持怀疑态度的某人曾经去采访“株式会社**イ一オス**”，因为根据森的描述，此公司担任这个科学仪器的制造，不过该公司表示，对脑波测试仪这种机器“不发表任何意见”，让人不禁疑惑顿生，经过记者的实地调查，“株式会社**イ一オス**”确实曾经开发过一种型号为“EMS-2000”的产品，但是此仪器在上市前特别注明“不得作为医疗使用”，时下流行的医用脑波仪器是“脑力开发研究所”制造，而且价格只是“森脑波测试仪”的十分之一。虽然通过调查，我们不能得出“老湿随便用了个玩具就把研究费侵吞了”这样不负责任的结论，但是森老湿照片上满脸的油光实在是证明了他每顿都有吃香的喝辣的，身体壮硕的可以。

勇敢挑战森叫兽、深入进行采访的内位学者叫做斋藤环，出生于岩手县，是在日本佐佐木医院工作的一名精神科医生（现年49岁），根据他多年的临床经验以及职业眼光，对森老湿的状态深表忧虑，于是毅然决然深入虎穴，调查老湿作品中所提到的“脑波测定仪”。下期将刊登相关长篇访谈，上演“精神病科主治大夫”斋藤环VS“教授帝”森昭雄这一年度大戏，敬请期待。

书摘——《进入社会前必知的18件事》

1 一定要有独立的人格、独立的思想，一个经过独立思考而坚持错误观点的人比一个不假思索而接受正确观点的人更值得肯定。不要成为灌输教育的牺牲品。

2 仕途，商界，学术。大致说来，每个人都注定要走上三条道路中的某一条。在进行职业生涯规划的时候，不妨以此作为思考的出发点。根据不同的职业生涯规划来塑造各自的核心竞争力。只有知道自己以后要做什么，才能知道自己应该学什么。

3 专业无冷热，学校无高低。没有哪个用人单位会认为你代表了你的学校或者你的专业。千万不要因为你是名牌大学或者热门专业而沾沾自喜，也大可不必因为你的学校不好或者专业冷门而自卑。

4 千招会，不如一招熟。十个百分之十并不是百分之百，而是零。如果你有十项工作，每项都会做百分之十，那么，在用人单位眼中，你什么都不会。所以，你必须要让自己具备核心竞争力。“通才”只有在“专才”的基础上才有意义。

5 不逃课的学生不是好学生。什么课都不逃，跟什么课都逃掉没什么两样。一定要掌握学习的主动性，不要像中学一样被老师牵着鼻子走。逃课没有错，但是不要逃错课。同时，既要逃课，又要让老师给高分。

6 一定要学会理财。对于贫困生来说，首先要做的不是挣钱，而是省钱。很多大学生读书的时候一掷千金，可是，毕业以后一个月的工资还不够交半个月的房租。

7 大部分女生将电脑当成了影碟机，大部分男生将电脑当成了游戏机。大学生要掌握必要的计算机操作能力，但是，很多时候电脑会成为浪费时间的堂而皇之的借口。有电脑的大学生非常多，可是，这中间有很多人可能大学毕业的时候还不会Excel，不会做一个像样的PPT。

8 做事不如做人，人脉决定成败。一个人有多少钱并不是指他拥有多少钱的所有权，而是指他拥有多少钱的使用权。一个人具备多少能力，不只是说他一个人的时候能做什么，还包括他能通过别人做什么。一个人赚的钱，12.5%是靠自身的知识，87.5%则来自人脉关系。三十岁以前靠专业赚钱，三十岁以后拿人脉关系。所以，请好好珍惜大学期间建立起来的人脉关系。这几年 你认识的朋友可能会是你毕业以后最宝贵的财富。

9 互联网固然威力无穷，但是，如果你沉迷于网络聊天，或者沉迷于网络游戏，浪费的金钱倒是可以弥补，荒废的青春就无可了。轻舞飞扬已经红颜薄命了，而痞子蔡却继续跟别的女孩发生着一次又一次的亲密接触。对于很多大学生而言，网吧就是一个血淋淋的黑洞。

10 爱情是不期而至的，可以期待，但不可以制造。花开堪折方须折，莫让鲜花败残枝。一个有一万块钱的人为你花掉一百元，你只占了他的百分之一；而一个只有十块钱的人为你花掉十块，你就成了他的全部。

11 研究生扩招的速度是30%，就意味着硕士学历贬值的速度是30%。千万不要以为考研究生就是积极进取的表现。对于很多人而言，考研不过是一种消极逃避的方式罢了。对于绝大多数人而言，读研究生纯粹是浪费时间浪费金钱，立志从事研究、学术的人及其他少数人除外。

12 不要一门心思想着出国，更加不要迷信外国的月亮比中国圆。削尖脑袋记GRE词汇很可能是一件非常愚蠢也非常可悲的事情。既然全世界的公司都想到中国的市场上来瓜分蛋糕，为什么中国人还要一门心思到国外去留学然后给外国人打工？

13 人才市场就是一个地雷阵。通过多种方式求职固然没有错，但是千万不要饥不择食。只要用人单位一说要你交钱，你掉头就走便是了。

14 求职简历必须突出自己的核心竞争力。求职的时候大可不必像严守一那样“有一说一”，必要的时候恰到好处地说一些谎言是非常有用的。一份求职简历只要用一张A4纸做个表格就足够了。很多女生的求职简历就像是写真集，不但浪费钱，而且对求职毫无用处。面试其实是有规律的，每次面试的时候只要背标准答案就行了……

15 垃圾是放错位置的人才。所以，在找工作的时候一定要把自己放到那个让你成为人才而不是垃圾的职位上。当然，前提是你要知道自己究竟想做什么、究竟适合做什么。世界上最大的悲剧莫过于有太多的年轻人从来没有发现自己真正想做什么。骑驴找马固然没错，可是，并非随便骑一头驴就能找到千里马。所以，一定要重视第一份工作。

16 大公司是做人，小公司是做事。进入公司工作以后，必须尽快融入写字楼政治。职员能否得到提升，很大程度不在于是否努力，而在于老板对你的赏识程度。在写字楼的政治斗争中，一定要学会自我保护。

17 瘦死的骆驼比马大。撑死胆大的，饿死胆小的。一定要有创业的勇气和魄力。如果你一直满足于给别人打工，那么，不管你工资有多高，永远都只能是一个可怜的穷光蛋。就算月薪2万，在深圳上海那种地方，一年的存款还买不来一个小小的洗手间。

18 大学期间一定要多去图书馆多去自习室。很多书你现在不读，一辈子就再也没机会去读了。虽然不是每本书看了都一定有用，但是，因为你不知道究竟哪本书以后会有用，所以只好多看书，并且抛弃那些过于功利的想法。尽管每次网到鱼的不过是一个网眼，但要想捕到鱼，就必须要编织一张网。

鉴于某叫兽在进入社会前就坚定了自己的信心：“以后一定要在学术界混，努力成为学术界的一名奇葩！”所以特选了这篇并不是18禁而是18岁以下最好都看一看的文章，虽然通篇都是教训人的话，但是有的话说的也比较有用，对少年们的成长尤其好。

很多喜欢玩游戏的少年经常会乐此不疲，往往将以后抛之脑后，希望少年们看过之后对未来早打预防针，省的让父母操心……这样，当你想到“少年！不来来一本吗？”这句话和那个人的时候，一定会坚定你买一本的决心，而你的父母也再也不会当这本书是不正经读物而阻拦你，为你为我们都找到了一个很好的借口。（邪恶地笑）

幕后花絮

今天又到了写专栏的时间了，不经意间忽然发现同事宇多田正翻到286期的专栏这页，于是想，这家伙在认真看咱的专栏也不一定，虽然心里很高兴，但是一定不要表现出来，暗爽就好，以防被他吐槽。

正在写这篇专栏的时候恰巧也负责这一期的闯家，所以开头刊登了一封来信中的留言。

加入专栏应援团的读者数量已经超过50人，其中半数以上都是10几岁的少年，而18——30岁之间的年轻人也很多，每天与大家交流真是件很开心的事情（伪），不过这样也占用了很多写稿子的时间，希望少年们加Q后不要用“你好”“很高兴”这样的寒暄，直接留言就好，时间有限不能一一回复的话，也拜托不要发射诅咒电波过来，谢谢。QQ号请见文中，少年！要不要加入呢？那么我们下期再见喽！

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞



北条氏政

北条氏政（ほうじょううじまさ）：1538年—1590年。小田原北条氏第四代家督。北条氏康的长子。1559年12月继承家督之位，不过北条家的大权依然掌握在父亲北条氏康手中。北条氏康去世后，北条氏政与武田家结盟，把北条家的势力扩张到北关东。秀吉崛起后，拒绝上洛。1590年，丰臣秀吉率大军亲征小田原。北条家的领地不断被秀吉军占领，北条氏政不得不出城投降。降伏后奉丰臣秀吉之命切腹自尽。

小田原一战，一世英名尽毁

北条氏政是战国时代关东霸者“后北条氏”的第四任家督。北条早云、北条氏纲和北条氏康三代家督使小田原北条家成为关东地区的霸者，而第四代家督北条氏政和第五代家督北条氏直却断送了北条家的前程。在《北条记》中记载：“北条氏政是愚蠢的昏君，当政后国政混乱，托其父北条氏康之福，北条家才能勉强维持。”《北条记》中提到北条早云、北条氏纲、北条氏康，甚至在提到北条氏直时，都要在名字后面加上“君”字以表敬意，但提到北条氏政时，却直呼其名。然而，北条氏政真的是那么昏庸吗？

事实上，北条氏康去世后，北条氏政与上杉家、武田家、佐竹家周旋，北条家的领地不断扩大。北条氏政还和织田信长联姻，如果没有本能寺之变，北条家多半会在信长政权下，继续统治关东地区。织田信长死后，北条氏政指挥大军把信长旗下大将泷川一益赶出了关东地区。另外，在兄弟相残天经地义的战国时代，北条氏政却和兄弟们手足情深。在战国时代，大名夫妻联姻大多是政治婚姻，并且妻妾成群，北条氏政的婚姻也不例外。因此，很多夫妇在分离时都不会伤心难过，而北条氏政和正妻黄梅院分别时，却伤心异常，夫妇二人相拥而泣。

可是，在《北条记》等书中，却把北条氏政描写成一名超级昏君，并且记载了大量事例。比如：北条氏康刚刚去世，北条氏政立即暴露出了昏君的嘴脸（堪比隋炀帝）：认为刚刚收割的麦子可以直接食用（媲美晋惠公）。

小田原征伐时，北条家家督之位已经由北条氏直继承，但北条家的大权还是掌握在北条氏政手中。因此，北条氏灭亡一事上，北条氏政要负主要责任。但这并不意味着北条氏政就是可笑的昏君。可以说，导致北条家灭亡确实是北条氏政犯下的致命错误，这个错误足以抹杀他一生的功绩，使他背负上昏君之名。

小田原征伐战中，丰臣秀吉出动了22万大军，逐渐攻陷了下田城、松井田城、玉绳城、岩规城、钵形城、八王子城等城，将小田原城团团包围。此时北条家家臣分为抗战派和求和派两派，但两派争论多日也没能拿出解决方法。最后，眼见大势已去，为了换取将士兵们的性命，北条氏政、北条氏照、宿老松田宪秀、大道寺政繁切腹自尽。1590年7月11日，北条氏政和弟弟氏照一起切腹，享年53岁。

不过，个人认为，拒绝了秀吉的劝降一事，本身并不是错误，以战求和才能为北条家捞到更多的好处，如果北条氏政能像德川家康在小牧之战中一样，战胜丰臣秀吉，北条家则能以胜利者的身份议和。但是，北条氏政却低估了秀吉的势力，过于相信北条家的守城战术和小田原城的坚固，不但不思进取还错过了议和的时机。

南征北战势力扩张

1554年，北条氏康和武田信玄、今川义元签订了甲相骏三国同盟，北条氏政迎娶了武田信玄的女儿黄梅院，夫妇关系异常融洽。1559年，北条氏康退位，北条氏政成为北条家第四代家督。不过北条氏康依然掌握着北条家的大权。继承了家督之位后，北条氏政最初的工作是执行检地和仁政，这也是北条家历代家督上台后的首要任务。

1560年，下野国佐野昌纲谋反，北条氏政率领三万五千大军包围了佐野纲昌的居城唐泽山城。上杉谦信立即带领8千精兵增援佐野纲昌，佐野纲昌也率领7千士兵出城迎战。两军激战后，北条氏政率部撤退。

1561年，上杉谦信集结了关东、南陆奥地区大名，组成了联合部队，将小田原城团团包围，北条家陷入困境。盟友武田信玄立即派出了援兵，北条氏政和父亲北条氏康坚守城池，终于击退了上杉谦信的联合大军。此后，上杉军和武田军间爆发了第4次川中岛合战，为了呼应武田信玄，北条氏政率部侵入北关东地区，逐渐夺回了被上杉军占领的领土。

1567年，里见义尧、义弘父子为了夺回上总地区，大举进犯。北条氏政在上总东部的三州山布阵，北条水军也向佐贯城进发。然而，由于上总地区的武士私通里见军，北条军败北，失去了上总地区的支配权。

此时，今川家因今川义元在上洛途中被织田信长所杀，家道中落。1568年，武田信玄撕毁了三国同盟，出兵侵略骏河。为了阻止武田信玄占领骏河，北条氏政出兵夺回了被武田信玄占领的骏河领土。为了救出在挂川城死守的今川氏真，北条氏政与德川家康结盟。氏政次子氏直过继给今川氏真，理所应当地占领了骏河的领土。另外，为了对抗武田信玄，北条氏康还把三子过继给上杉谦信（即上杉景虎），并且把上野的支配权割让给上杉谦信（越相同盟）。由于武田信玄撕毁了三国同盟，北条氏政不得不和爱妻黄梅院分别。

1569年，武田信玄向关东地区进攻，北条军在小田原城采取坚守策略使武田军不战而退。可是，在武田军撤退后，北条军的追击部队被武田军击败，北条家也因此失去了骏河。此时，因为在守城战中击败了上杉谦信和武田信玄的大军，小田原城坚不可摧和北条家的守城战术也名扬天下，但这却为日后北条家在小田原征伐中惨败埋下了种子。

北条氏康去世后，北条氏政遵父亲遗嘱重新与武田家结盟。然而，在上杉家御馆之乱中，武田胜赖却支持上杉景胜。北条氏政因此与武田家解盟，改与织田信长同盟。1580年，北条氏直成为北条家第五代家督，但大权依然掌握在北条氏政手中。

本能寺之变后，北条氏政命氏直出兵上野，在神流川大败泷川一益。1585年，北条军又攻占了长沼城。到小田原征伐前，北条家占领了相模、伊豆、武藏、上总、下总、上野、常陆及下野的部分领土，建立了北条家的最大版图。



电玩三国志



□文／猴子

第九回 纷争的开端

8位的主机，16位的效果

在80年代，公开站出来挑战FC的起初只有世嘉，而且屡败屡战。真正对FC构成巨大威胁的，却是NEC推出的PC-E主机。上次我们说过，这台主机实际上是由老任手下的“二五仔”Hudson开发的，虽然依旧是8位元CPU的主机，但是它采用了具有强大绘图能力的芯片组“HuC62”。主机的内置记忆体并非DRAM，而是具备充当CPU缓存功能的高速处理器SRAM，它的图像绘制功能在某些方面已经达到了16位机的水准，在很多方面甚至不比后来的16位主机逊色。

PC-E的软件载体也很特殊。最初它采用的并非FC那样的集成电路的卡带，而是使用IC卡型的ROM封装，被称作“Hu-CARD”。随着后来技术发展，PC-E又推出了扩展的CD光驱，专门储存大容量的游戏，这是世界上最早的光碟家用游戏设备。

为了存储游戏的进度，PC-E的光碟机系统配备了可以插上专用记忆体的插槽，多个游戏的记录可以存入记忆体中，这就是世界上最早的游戏记忆卡了。不过，因为记忆卡推出的时间比较靠后，所以初期的一些RPG等需要存储的游戏也有用密码存储的，对于当时的玩家来说，真是痛苦万分。

和任天堂、世嘉这些做游戏起家的公司相比，NEC本身作为一个电器商没什么软件制作能力。不过还好，有得力助手Hudson帮忙，PC-E初期的软件阵容还算扛得住。但是这也不是长久之计，NEC在主机发售之后，组建了专门负责游戏开发和游戏音乐制作的公司NEC Avenue，在主机发售一年之后才推出自己的原创游戏。在主机首发一年的时间里只做硬件不做软件，这在无论当时还算现在的业界都算是绝无仅有的事情了。

PC-E在当时体现了许多超前构想。这台机器的扩展性很强大，其中最重要的就是“核心构想”。以主机作为核心（Core），配合各种扩展设备，实现机能的扩张。除了搭载光碟机这些高级硬件之外，还可以推出削减扩展功能的廉价版（PC-E Shuttle），推出浓缩技术、自带液晶屏幕的掌机版（PC-E GT），甚至带有折叠式液晶屏幕、迷你音箱、电视信号调谐器等功能的超级一体机（PC-E LT）。NEC在创造了这些令人瞠目的游戏机亚种的同时，也创造了游戏机硬件的价格记录——99800日元（刚才说过的LT），直到现在，只有SCE发售的PSX才达到了与之持平的价格。一台游戏机卖到近10万日元，真是只有既有爱又有钱的玩家才负担得起啊。

来自CD的诱惑

PC-E最吸引玩家的，并不是游戏主机出色的运算速度，而是它采用的大容量游戏载体——光盘。在80年代，索尼音乐和其他公司经过摩擦与妥协，统一制定了CD格式，从此唱针与唱片成为历史，光盘取代黑胶唱盘成为新一代的音频载体，“数字化”这个新鲜的名词也从那时开始，逐渐成为影响人们生活的一大事物。应该说NEC和它背后的Hudson是很具有前瞻性的，在CD刚开始进入市场的时候就把它作为游戏载体加以重视。其实那个时候的光盘游戏，核心内容最多不超过几MB，CD的700多MB容量绝大多数都用在了音频上。所以我们可以从早期的CD游戏中听到大量动听的音乐和真人语音，这些新鲜玩意可都是靠容量支持着的。游戏的开发者对于这许多的容量一时无所适从，于是开始在游戏里加入了大量的声音、音乐、静止画面和动画。许多美少女游戏、动漫改编的游戏纷纷在PC-E主机上推出，在当时Otaku文化已经开始流行的日本，除了各种电脑游戏之外，PC-E系列的主机成为众多宅男们青睐的产品，这也使这台主机在占据市场份额并不多的时候一直支撑着，直到90年代后期才淡出市场。而在那个时候，这类宅游戏大多已经转战Windows平台，难怪PC-E的后续机种PC-FX没有像它的前辈一样能扛下来。

不管怎么说，PC-E为光碟游戏机开了一个好头，尽管当时光碟游戏的读取速度依旧很慢，而且价格高昂，光碟的耐久度也不如卡带那么高，但是，巨大的容量和低廉的媒体成本，已经让许多预备推出下代主机的厂商们怦然心动。不过，要想让CD游戏真正流行，还需要一段时日。在此之前，卡带依旧是游戏的主流载体。

任天堂的愤怒与回应

PC-E虽然有软件商助阵，但是在87-88年的时候对于FC还不能构成真正的威胁。然而，任天堂对于此事的反应却是非常恼火的。这倒不是因为有人跟他抢市场的份额，而是因为成天在自己手下混饭吃的小弟居然敢吃里爬外，无论在哪个地方，老大们都是最恨这类家伙的。盛怒之下的任天堂痛定思痛之后，立刻拿出黑社会老大的架势，对二五仔Hudson进行了处分，取消其少交权利金的资格。同时被取消资格的还有Namco，原因很简单，在1988年发售的21款PC-E软件中，Namco制作了其中5款，仅次于Hudson（11款）。

作为吃碗面反碗底的“叛徒”，Hudson和Namco之所以没有被老任直接搞死（就像在1996年对付Square一样），其背后还是有原因的。Hudson和Namco本身具备强大的开发能力，它们推出的软件买家众多，现在取消其少交钱的资格，就可以最大限度地从这两个马仔身上获得最大的利润，对于其它小弟们也是一个惩戒。任天堂的算盘打得果然够响，但是到了一年之后，背叛它的人有增无减，Taito和Data East也开始给PC-E做游戏了。同时给PC-E帮手的还有NCS（超兄贵、梦幻模拟战的开发商，SEGA盟友）、Sunsoft、Irem这些优秀公司在PC-E上推出的名作也逐渐成为吸引玩家眼球的威胁。就连CAPCOM这样表面上不趟浑水的公司，都敢把初代《街霸》交给别的公司移植，再让Hudson帮忙在PC-E上发行。你说当时的情况乱不乱。

在这种情况下，任天堂很快从“万年业界老大”的幻觉中醒来，开始着手准备下一代主机的研发工作。随即，任天堂向外界宣布，将在1989年7月推出新一代的游戏主机，名称是“Super Famicom”。说起来，Famicom在当时已经是街知巷闻的新名词了，所以任天堂在推出新主机的时候，并没有使用冗长的Super Family Computer这样的称呼，而是直接采用了“Famicom”。不信的话大家可以找台日版的SFC看看，机器的电源灯上方的字是不是这么印的。不过在海外，任天堂还是继续沿用NES的称呼，这就是后来发售的新一代的砖头机SNES。

搁置机难产，新掌机出世

SFC的发表使许多玩家们为之振奋不已。不过话说回来，当时FC尚处于如日中天的状态，这个时候就急匆匆推出新一代主机，许多玩家只怕难以适应。而且很多制作FC游戏的老厂对于新主机的开发也不熟悉，一旦做不好，那是很麻烦滴。

实际上，无论玩家还是厂家们所担心的“麻烦”一时半会还不会到来。从这次发表开始，老任已经养成了一个好习惯——拖。尽管广大群众们对新主机望眼欲穿，但是从89年7月等到90年，任天堂的宣传搞过很多次了，但是就是不见主机发售。

不过，在1989年，玩家们虽然没等到SFC的发售，另外一个由任天堂推出的超级大杀器却让大家十分受用。这就是传说中的大砖头——GameBoy，随之首发的游戏是《俄罗斯方块》和《超级马里奥大陆》，真是想让人不喜欢都难。虽然当时很多人都认为这是任天堂的Game & Watch的延续，但是他们料想不到，一个全新的掌机游戏时代即将到来。这个时代在15年之后将成为业界的主流，影响着数以亿计的玩家们。当然了，任天堂自己也没有未卜先知的能力。谁知道当初作为小品级游戏平台诞生的袖珍游戏机，日后会成为拯救整个业界、力挽狂澜于即倒的超级巨星呢？



调侃游戏，品味人生。

GAME BAR

本栏目征文要求：与游戏相关短文，1000字左右。业界评论、游戏点评均可。
投稿地址：dr@vgame.cn

神威奏乱 泪流满面

冈本吉起曾讲，他收到过很多玩家关于《源氏1》的反馈意见，内容多是《源氏1》的一些缺陷诸如难度太低、流程太短等等，他表示一定要针对这些意见进行反省并在第二作中做出改善——但是，在他笑容可掬的面孔下，隐藏着的真实想法绝非如此："缺陷？你们这些贪心的人知道创业艰难吗？知道低成本下游戏多难捣扯吗？缺陷？老子让你们见识见识什么叫缺陷！"

于是，源氏——神威奏乱横空出世。

作为《源氏1》的爱好者，尽管对《源氏2》的恶评早有耳闻，我还是抱有一丝幻想。《源氏1》也有一堆人喊无聊，咱不是照样喜欢？看宣传视频，英姿飒爽的武士，华丽的POSE，浓郁的和风，实在太对口味了。这不是日式ACT么？日式ACT很好玩啊！这不是武士戏么？武士拼刀很好玩啊！这不是《源氏2》么？《源氏1》很好玩啊！~~~~~

于是当时我转遍鼓楼店铺，货比n家想淘张便宜货——Fans的钱也是钱啊，万一它真的很烂呢……功夫不负有心人，还真让我给找着了。一老板拿出一坏了一角儿的塑料盒子，封面为《源氏2》，打开没有说明书，说，120。

我说，这我还真不敢买……

我说不敢买并不是因为看它包装寒碜缺角儿少纸，是因为这价儿太低了，120，只买过两张盘的我都没听说过有如此廉价的PS3游戏，何况还是个我想要的游戏。我仿佛逮到了巨大的便宜，心怦怦直跳。但仍保持警惕，万一这是一废盘不能读咋办？

我再问，这是二手盘么？能读么？我家离北京几千里呢。老板说，你到底买么？

我被老板强大的气场镇住，管他废盘好盘，就当扔了120，交钱。要么说人就是贱，既然都打算扔钱了为啥不直接多花点买个全新未拆封的盘？所以说侥幸心理真是要不得。

咦？我刚刚说啥来着？侥幸心理？



回家把游戏插入PS3，玩了10分钟后退出封盘，得出结论，这游戏也就值120块；两年后的今天，百无聊赖的我再次打开了布满灰尘的《源氏2》，忍耐着通掉，并结合当今物价水平，做出了新的结论：这游戏，全新的它也不值120……

本作首先让人玩不下去的理由就打击感太差，你可以看到源义经在那里卖力地做出一些很漂亮的武术动作，砍到人后却没有任何停滞，同时被砍者的身体还会像同极相斥一般不停向后滑，前作斩瓜切菜的那股狠劲儿荡然无存。义经手中的武器仿佛没有刃，打人不是"砍"，倒像"抽"。更加可恶的是，前作中简易但是精致爽快的普通一闪，到了本作也被彻底废掉。一闪发动时刀在敌人身上还没砍到底呢敌人就"刺溜"一下滑了出去——或者说，被抽飞了，根本没有一击毙命的快感。不过这还算好的，有时一闪发动成功以后居然会打空，原因也并不是敌人设定得很强，可以躲你的一闪，纯粹就是判定混乱。本作同屏敌人数量增加了许多，但是总体来看主角少有有效的大范围技能，因此在人群中砍杀显得更加无力。另外，震动的取消也是本作打击感直线下滑的一个重要原因。一个没有打击感的砍杀类ACT是罪恶的，它没有任何玩下去的必要，哪怕场景再漂亮，音乐再动听，剧情再曲折。

在操作了源义经以后，我对本作的打击感予以充分的否定，义经的攻击疲软无力，宛若病夫。但是在使用了后面三名角色以后，我发现和义经比后面那三位简直是残疾人。武藏坊弁庆跑得实在是慢，简直是走得太快，不过这属于历史问题，暂且不表；静的攻击速度太慢，慢到我根本没有耐心看完她的所有招式，当然，更重要的是敌人也没有这个耐心；武尊的招式以耍棍为主，这种看起来华丽实际上判定较窄经常打不到人的招式在一般游戏里往往以副招的身份存在，在这里却成了普通攻击，而且你多按几下他就会耍个不停，你必须等着他耍完这一轮再进行其它操作，其间不能躲避，所以挨揍是必然的。

不过，尽管这几个角色都有一些缺陷，细看还是可以一用的。武藏坊弁庆虽然跑动缓慢，但攻击力超大，攻击范围很广，防御高，硬直低，可以说是一个相当霸道的角色。他是攻关的主力，也是能支撑着我玩下去的一个重要原因。武尊的普通耍棍攻击虽然范围较窄且不易控制，但是攻击力较强，对单体不错。而且他也有一些范围较广的招式（我认为比起耍棍来这些招式更应该是他的普通攻击），攻击力也很可观，再加上远程攻击，所以也很有使用价值。至于静，我从来就没给她加过HP上限。

前作的核心系统——神威系统在本作中也获得了长足的退化。本作的名字实际上并不叫"《源氏2》"，而是叫"源氏——神威奏乱"，据监督解释，这个叫法是有深意的。他说，根据剧情设定，不但我方可以对敌人发动神威，敌方也可以对我方发动神威，神威对神威，热闹，所以奏乱。但是根据这个系统在游戏中的表现，我倒觉得如果监督真的认为四个字的副标题看起来比较美观的话，大可将本作命名为"源氏——刬幽啼义"，因为这所谓的新的神威系统根本就是QTE。

让我们回顾一下《源氏1》的神威系统。《源氏1》里神威发动，游戏画面的时间变慢，并且在敌人做出攻击动作时给出一闪的按键提示，可以让玩家做到轻松一闪；而遇到Boss时，就算是发动了神威，按键提示的有效时间也比较短，一闪同样会遇到困难，这就需要你发动多重神威，使已经变慢的时间变得更慢，加长按键提示的时间，然后便可以轻松以帅气优雅的姿态将Boss斩杀。这么做的好处是，初级玩家会产生一种参与感，因为他们在神威系统手把手的引导下，也能尝到亲手发动一闪的滋味；而高手则可以利用自己的一闪技术，只用一重神威甚至不用神威来蹂躏Boss。而到了《源氏2》里，这一切全都不复存在。

《源氏2》中神威发动后，角色们进入一个异空间，然后主角跑到一个个敌人面前，配合按键提示，一刀一刀地砍。你要问根据提示按键有难度吗，毫无难度，根本不存在你错过按键"时机"的问题，只要别按错了钮儿就行。一个提示按完以后接着给出下一个提示，有限时间内按快一点就多砍两下，慢点就少砍两下，你唯一的挑战就是争取多按几下。而敌人对主角发动神威时，同样也是根据提示按键进行躲避，不过这个就要按得麻利一些了。但是同样的敌人按键提示是固定不变的，多试几次就能搞定。OK就算你把神威改成QTE了也没关系，你至少给我整得好看点啊？镜头毫无张力，动作不过是平时普通攻击的拆分组合，同样的角度，同样的动作，一遍遍无脑重复，你要是对着8个敌人发动神威，那你就得连续重复8遍QTE。因此，《源氏2》神威系统的娱乐性、观赏性为0，它的作用仅仅是以最快的速度扣掉Boss的血——若是如此，干嘛不直接设计成放无双？

再看视角，《源氏2》的视角处理之烂简直可以用"反人类"来形容。本作继承前作传统，采用固定视角。固定视角限制了玩家的视角自由，却有这么几个好处：一是节省机能，一些镜头看不到的背景可以不做，少了很多工作量；二是可以把场景以最美观的角度展现给玩家，某些镜头也能起到渲染气氛的作用，即镜头语言；三是可以把最方便游戏的视角提供

给玩家，免去玩家自己费力调节的烦恼。这三点好处前一点针对游戏开发者，后两点针对玩家，不过很明显《源氏2》的视角带给了制作者偷工减料的方便，却没让玩家尝到半点优惠。

动作游戏的视角往往是镜头从角色头顶以上的高度向下轻微俯视，主角身体占屏幕的比例也不能过大。这样处理可以使玩家看到更多敌人，稍微的俯视角也能使玩家更容易掌握敌人的动向，玩家视线也不会被主角身后的敌人挡住。而《源氏2》为了体现所谓的魄力，经常搞一些仰视角、大特写，很多时候诺大的屏幕内只能站得开主角一个人。问题是你在那儿特写敌人不跟着你摆Pose啊，被屏幕外飞来的箭插中是常有的事，有时甚至连近在咫尺的敌人也会因视角拉得太近而无法看见，任其在身旁肆意攻击。这种视角还有一个坏处就是当玩家背向镜头活动的时候还好办，朝向镜头奔跑时就抓瞎了，因为你根本就不知道前面会有什么危险，特别是当你面前是个坑的时候，跑得太急绝对是毫无悬念地摔下去。被一堆敌人围住更是欲哭无泪，因为这个视角会导致你身后的敌人直接将屏幕遮住。

另外，由于次世代主机机能的提升，《源氏2》增加了很多大场景，广阔的场景和几步一换的视角又产生了矛盾。明明是一个区域的敌人，刚才你还能看到他们，往远处走两步视角一变又看不到了。像武尊这种具有远程攻击的角色，要想"远程"射一个人必须要保证在当前视角下能看到他，跑得稍微一远镜头一切你就只能朝着那个方向蒙了。同一场景视角切换的频繁也常会导致玩家迷路。一个一目了然的大地图被分割成若干个不同视角的区域，而不同视角之间的切换又多缺乏循序渐进的协调感，比较突兀，很容易造成玩家的困惑，只能靠右上角的小地图辨别方位。

《源氏2》的视角变得如此糟糕，我认为并不是GAME REPUBLIC的能力问题。在《源氏1》里，场景间镜头的衔接行云流水，打斗中视角的微调也非常体贴入微，这一切都说明GAME REPUBLIC是可以做得很好的。我想这其中的原因一个是追赶PS3首发的进度，对这些需要花功夫不断测试、调整的工作无法上心；另一个还是因为PS3的首发，"咱是首发游戏，咱可算是有分量了，咱也大作一回！"，于是便有了那些莫名其妙地"大气"视角。

本作的角色设计、塑造也有很大问题。源义经、静、武藏坊弁庆这三个还好，武尊是怎么回事？首先这个角色的出现就让人摸不着头脑，然后就是他的形象，居然和前作Boss平景清相同。你要想加个新人换个样儿不行么？就算你想用平景清的形象，咱能不丑化他么？前作的平景清绝对是一腹黑长发帅哥一名，让武尊一附身怎么额头拉长，把脸给压扁了？还有他身边那俩巫女，为什么总是一副被偷了钱包的表情？几个Boss毫无存在感，不过也罢，别说没存在感了，没Boss都行，这折磨人的旅程还是尽早结束的好。

平家敌兵的设定，我个人认为相当失败。源氏这种题材的魅力就在于它浓郁的武士风情，我是一个武士，我的对手也是武士，相互以手中刀剑吞噬对方的生命。你可以让敌人的种族不拘于人类，弄得魔幻一点，但就算是"魔"、"怪"，也需有血有肉才对。对于武士来讲，无论是在战场上与人争斗，还是在魔窟里与鬼怪厮杀，刀剑在敌人肉体中的切割伴随着血花的飞溅永远是亘古不变的主题。但是看《源氏2》里的杂兵，以"魔障钢化"的平家武士为主，身体由粉红色的水晶构成，包裹在厚厚的铠甲之中。面甲的缝隙里时不时透出粉红色的光，胸前暴露的大块晶石更是格外耀眼，使得本身色调就比较单一的铠甲显得更加死气沉沉，让人觉得对手不是些人或者魔物，而是一尊尊雕像。同时本作恶心的打击感也积极配合了这一点，不但让你在砍杀时感受到犹如以铁击石般的强烈的无力感，还经常配上一些打碎水晶的音效——主角是武士，不是采石匠！这种性质的敌人，偶尔出现几次做个点缀就行了，为什么要作为主力满屏铺天盖地地安排？在混乱的视角与他们身上恶心红光的干扰下，我甚至分不清他们究竟是弓手、刀兵还是枪兵，只想赶快将这些该死的东西清理干净。

《源氏2》的流程当中充噬着赶工和偷工减料的痕迹。开头儿平安京部分分量挺足，尽管是为了一个虚构的情节不断绕圈，但毕竟是开篇之战，背景介绍、角色出场都需要笔墨；后面的一之谷合战、坛之浦海战这些本应出彩的著名战事却毫无内容，中间还夹了一个无聊的迷宫；最后与源赖朝和九妖的了断倒是干脆利索。攻关过程中时刻能感受到本作制作的匆忙，但是游戏的实际流程并不短，这是因为GAME REPUBLIC为了延长玩家的游戏时间，利用了许多令人生厌的手段：

一、过多的敌人。这里可不是嫌它同屏人数多，而是强制战斗中要求玩家消灭的敌人数目大大超过了玩家心理上所能承受的正常值，简单说就是本应消灭十三个人就该解决的战斗，他非给你安排三十个。你会发现自己在一个小院子里杀了一批又来一批，杀了一批又来一批，杀了一会儿了感觉应该差不多了，他还来，严重破坏节奏。

一之谷合战就是典型的靠人数拖时间。一之谷海滨这个地图并不大，当你从一端杀到另一端以为地图已经清光了的时候，游戏会告诉你你屁股后面又来了一波敌人，而整场战斗的内容就是在这块地上跑来跑去，清理掉一波又一波的敌人。不断前来接受屠杀的杂兵在种类上几乎没有变化，而且它每来一波居然还有脸给个千篇一律的过场动画，你偷偷在背后刷新不就得了，生怕人家不知道你只会靠往地图里填人么？不过拜混乱的视角所赐，如果不看右上角的小地图，在到处兜圈的过程中你也许会产生一之谷海滨这个地方比较宽敞的错觉，并时不时地问自己"哎？这一片儿地方我是不是还没有来过？"……

平泉守卫战的节奏还不错，尽管此时没有了弁庆，战斗难度有所增加，但与其它几场合战相比乐趣却有不少。此役为玩家制定了多个战斗目标，关闸门、射弩床、守大门，而且每一波增援敌人的特性都不太一样，没有重复感。但这也是因为平泉守卫战是本作最后一场合战，前几场合战里所有的花样和兵种全都用上了。

二、重复的场景。"异界密教堂"号称有三个厅，但实际上三个厅大同小异，不过是相同场景的重复拼插。在这三个厅里被恶心够了以后，终于来到一个古香古色的"真红厅"，心中窃喜以为可以换个口味，定睛一看其实是前面的厅换了个红色调。坛之浦海战的三个区域，也只是很少几种船的复制排列组合，我甚至可以猜到他们在赶制这一部分时的情景：

"监督，我们只做了这么几条船，三个大场景怕是来不及了啊……"

"笨蛋，把这些船反过来横过去以不同的方式排列在一起不就有了？"

"……"

"监督……我们连排列都来不及了……"



三、重复的谜题。在巨大战舰内部，有一扇门需要4个钥匙（实际上在游戏中并不是钥匙，姑且这么叫）才能打开。可以这么讲，当我拿到第一个钥匙的时候，我就已经知道后三个怎么拿了，因为所有钥匙的取得方法、甚至取得过程中经过的场景几乎没什么不同，顶多是途中敌兵的配置不太一样。可怜玩家拿一个钥匙花的功夫并不少，当你意识到剩下几个钥匙需要你花同样长的时间将这些恶心的迷宫重新走它几遍的时候，倦怠感和厌恶感油然而生。

整个《源氏2》的关卡设计，只不过是一个个单调的"1"，却硬要乘以n以求拖延时间，如果把那些重复流程去掉，它比《源氏1》又能长到哪儿去呢？更何况，《源氏1》的流程不论长还是短，玩家都是在痛快淋漓的斩杀和赏心悦目的一闪中度过的；而《源氏2》带给人的只有恼火与煎熬，让人不停祈祷这游戏能快一点结束。通关后，听着片尾BGM，我竟产生了一丝惆怅。主旋律还是当年的主旋律，大气、悠扬，心里的滋味却变了。我多么希望《源氏2》能像当年的《源氏1》，甚至是鬼武者那样，让我在游戏结束后，坐在屏幕前细细回味，回味那精彩的冒险、跌宕的情节，流连忘返。我恨《源氏2》，因为它挥霍了《源氏2》这个名字，作为《源氏1》的续作，它不应是这样。打开PS2，重温布满纸片和锯齿的《源氏1》，望着年轻义经轻盈的身姿，两行热泪滑过脸颊，GAME REPUBLIC若能重制《源氏1》，绝对是功德一件。

现在回头想想，当初卖我游戏的那位气定神闲的游戏店老板，心中说不定也是捏了一把冷汗——在那个骄阳似火的下午，老板搞到这盘《源氏2》，满心欢喜地放入PS3，玩了不到半晌，便气得瑟瑟发抖、大呼上当。想扔手柄以泄愤，却念手柄无辜，遂抄起盘盒用力丢出，砸烂一角儿。关机退出后正欲掰盘，理智战胜冲动，捡回盘盒，心里盘算着到哪儿找个大头，好把这破玩意儿转手出去，只见一个纯朴的青年推开了店门……

【全文完】

□文/山东泰安 新荣辉



烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

出题老师：电软博客网友

题目1：各位编辑进入游戏世界的契机是什么？

出题老师：沛神

题目2：体感是以后游戏主流吗？

考生姓名：小沛　烤号：DROOl　学校：折衷进修学院

密封线外吐槽你就输了



作文题目：小学1年级，那个“任天堂”

让时间回溯20多年吧，我记得大约是小学1年级的时候。那时的我还是个什么都不懂的小屁孩儿，99乘法表都没背熟……上世纪的80年代中后期，网络是什么根本不知道，就连电视都只有3、4个台而已，我从哪里能知道游戏呢？都亏了我老爸当时经常去南方出差，于是知道了“任天堂”这个“东西”，而买第一台FC更不是我要求的，是老爸自己觉得新鲜才买回来的。记得那时候玩游戏是全家一起进行的娱乐活动，什么《超级玛丽》、《魂斗罗》之类的作品就是那时候最喜欢的游戏。我第一个接触的游戏叫《火凤凰》，有人知道吗？

作文题目：不管用什么筷子都不会改变泡面的味道

最早的游戏手柄只有方向键和一个功能键，后来FC的手柄加入了“开始”、“选择”、“AB键”，再后来的手柄乃至于各类控制器就越来越复杂了，目的只有一个，让游戏更加好玩。体感可以看做是控制方式的一种拓展，它并没有改变游戏的本质。就像是跳舞毯、光枪、方向盘等等，这些都是方便进行某一类游戏的专用工具，而不会改变“游戏是用来玩的”这个本质。体感只适合于部分游戏，而这部分游戏在全部游戏中只不过占一小部分。简单说吧，体感是个不错的新操控方式，以后一定会有更多好游戏诞生，至于成为主流嘛，它没可能。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了



作文题目：小正太不能免疫的采蘑菇大叔

若干年前，一个9岁小正太去同学家玩儿，（说明一下：内同学其实是想显摆一下他爹给他买的神机FC，内同学实际上鸡贼一个，咱实话实说），于是就被15寸黑白电视上内个采蘑菇的大叔深深地吸引了，竟然忘记了4年来一直没有违背的与妈妈之间的“5点半一定回家”的约定，于是回到家还是一副神不守舍的样子终于引起了妈妈的怀疑，最后在老爸带着“这孩子不会是早恋了吧”那样眼神地盘问下，终于知道了真相，于是周末就有了自己的FC……若干年后小正太终于成长为大叔，他名叫蔬菜，游戏竟然成为他工作的一部分，这当然不是他内个鸡贼同学所能预料到的。【邪恶地笑】

作文题目：以后就都是体感的世界了吧

游戏分的越来越细，也越来越朝着懒人喜欢的方向发展，不管从游戏的乐趣还是操纵的便利性而言，体感都会成为未来的主流吧。不过成为主流还需要时间吧，毕竟现在大家的目光还聚集在传统游戏和传统操纵方法上，还没有很多人达到体感游戏的G点，一旦某个体感游戏或者体感外设达到了这样的条件，相信就会像早市上卖3毛钱的大白菜忽然被大爷大妈发现一样，拦都拦不住。不过就算是体感游戏大流行了，也还是会有玩传统游戏的真Fan像个真爷们儿似的挺下去的，必然。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了



作文题目：请相信这是真的！！！

我不止一次和身边的朋友提起过，我和游戏之间的种种奇缘。第一次接触家用机是FC，我到现在都不知道妈妈那时候怎么舍得花那么多钱给我买红白机，之前我根本不知道游戏机是什么，那时我只有四岁。之后妈妈一直很支持我玩游戏，因为那样我就不会总和小朋友出去胡闹，这样在家里玩游戏她觉得很放心，所以对于很多玩家说过的家里不准玩游戏的经历我真的没体会过，包括我的很多主机也是妈妈给我买的，所以现在我能从事我喜爱的职业，很大部分是因为有妈妈的支持，另外透露一下我第一次玩街机还是妈妈带我去的，其实我很不想玩，因为我那时候太矮根本摸不到那该死的机台……

作文题目：体感 非主流

三大主机中我第一个入手的是任天堂的WII，因为我觉得那操作方式真的很新颖，但是现在看看玩的最少的主机也是WII，因为那些游戏真的只是尝试一下就可以，没有传统游戏那么能让我投入，到目前为止我好好完美的WII游戏也就只有《战国无双KATANA》和《生化危机 安布雷拉历代记》这两款……对于刚刚发售的MOVE我现在还迟迟没有入手，一是因为没有太吸引我的游戏，二是让我花800元买个扩充产物我还是更乐意买两款新游戏回来慢慢玩。

考生姓名：赤　银　烤号：αPTX4869　学校：特务支援课

密封线外吐槽你就输了



作文题目：只缘身在此山中？

进入游戏世界的契机？这个问题对我们这个年龄段的人来说想必大部分人都会回答“小霸王”“FC”“红白机”之类的吧（瞥一眼周围众人的答卷，毫无压力）。不过对我来说，要说是入手的第一台游戏机或许是它没错，可是对于“进入游戏界的契机”这一问题来说这个答案就不一定正确了。就像赤银PS玩的第一款游戏是实况，PS2最初玩的是拳皇一样，两个都不是我擅长且很喜欢的游戏……很多“第一次”其实真的意义并没有什么想象中的那么大。那么我进入游戏世界的契机到底是什么呢？这个问题很令人困扰。因为当我发觉的时候，自己已经身处游戏世界了。就像你问我为什么是兽人不是其他物种，为什么出生在地球而不在其他星系一样。或许可以说，“爱玩”是人生来的天性吧。恰巧游戏机在那里，所以我玩上了它，没有什么道理和为什么。

作文题目：体感什么的最讨厌了

体感啊，我不喜欢。虽然我入手的第一台次时代主机是Wii吧，不过其实我对体感一点兴趣都没有。谁让《怪物猎人3》不出在别的平台上呢。就像我第一台掌机是NDSL而不是PSP并不是因为我喜欢触摸屏，而仅仅是因为DS比PSP便宜一样，先买Wii的另一个原因也是因为它比别的主机便宜。很多事情在背后总有比你想象中要简单得多的理由。话说回来，体感……体感就真的那么有趣吗？在实现神经信号采集与全息3D影像普及之前，我持保留态度。嘛，让它慢慢发展好了。等什么时候真的成熟了再入手不迟。现在青涩的酸楚其他人随便怎样去尝吧。

考生姓名：肥皂　烤号：:16:12,17　学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了



作文题目：FC，那是一切的开端

第一次接触游戏机的时候，永远都忘记不了那个画面，1993年夏天某午后，FC的《双截龙》，和小舅站在他家里玩了一下午，穿着的背心全部湿透了... 对于头一次接触这么“高新”技术的我，完全被吸引进去了，毫无疑问，对于一个爱玩的小男孩来说，这是怎样的一种新奇，怎样的一种吸引。虽然不能说那次接触让我发狂，但是，却埋下了成为玩家的种子。后来渐渐接触多了，知道那是一家叫任天堂的工厂生产出来的红白机。当时，发现自己喜欢FC游戏里劲爆的音乐，快速的节奏（典型的ACT玩家），《忍龙3》、《魂斗罗》、《脱狱2》都让我终生难忘，玩着玩着就会感觉自己像所操控的主角们一样所向无敌。

作文题目：没有台柱终究难成大器

正如Halo之于Xbox，MGS之于PS，说这些扛鼎级第三方大作撑起了游戏主机的半边天也毫不夸张。纵观眼下的体感游戏，休闲聚会之作占了绝大多数，这些游戏满足LU向的玩家们自然已经足够，但CU向玩家可能就要对此“小儿科”不屑一顾了。虽说目前的LU玩家与CU玩家人口比例可能没有太大的差距，甚至LU玩家还要多于CU玩家。但是如果一种游戏方式得不到CU玩家的支持，即使它在畅销，那也绝对难以在游戏史上留下浓墨重彩的一笔。随着科技的进步，我们将来的游戏方式必然会有革命性变革，单就目前看来，体感游戏虽然已经取得了不错的市场业绩，但若要成为主流却还有很长的路要走。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2010年12月上 绝赞发售中！



DVD影像内容

●魅力抢眼秀

颜料宝贝2(PS3/XBOX360/Wii/NDS) 死亡空间2(PS3/XBOX360) 大金刚国度 回归(Wii) 龙腾世纪2(PS3/XBOX360) 哈利波特与死圣 第一部(PS3/XBOX360/Wii/NDS) 敌后英雄(XBOX360) 卡拉OK革命 欢乐合唱团(Wii) 乐高星球大战3 克隆战争(全平台) 小小大星球2(PS3) 心灵骇客(PS3/XBOX360) 真人快打(PS3/XBOX360) 被诅咒的圣战(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《使命召唤 黑色行动》重启机密档案
《刺客信条 兄弟会》为了拯救而杀戮
《龙珠 怒气爆发2》赛亚人灭绝?!

●真人MV

《黑豹 如龙新章》

●动画欣赏

《龙珠　超赛亚人灭绝计划》

●特别收录（光盘内附赠内容）

《火影忍者疾风传究极风暴2》原声音乐
《皇家骑士团2 命运之轮》原声音乐
《使命召唤 黑色行动》原声音乐
NDS游戏ROM《光辉物语》
PSP游戏ROM《皇家骑士团2 命运之轮》
等精彩内容（详情请见光盘内）





20Min 《真人快打》史上震撼格斗大作 《死亡空间2》弥散的恐惧

华纳兄弟正式公布了《真人快打》，游戏将在2011年登陆PS3和Xbox 360。这部最新的《真人快打》将带来忠于原作的核心元素，并改进了经典的2D战斗机制。游戏采用了全新的图像引擎，玩家们喜爱的战斗画面将得到更深层次的表现。《死亡空间2》，游戏预定将在PS3、Xbox 360 平台推出。游戏主角伊萨克·克拉克再次在《死亡空间2》世界登场，他将运用他的电离子切割机与其他更多的新道具，想办法从恐怖怪物包围中杀出血路。游戏执行制作人承诺新游戏除了会更加恐怖外，还会有更曲折更丰富的故事情节。玩家们一起来体验一下吧！

13Min 《使命召唤：黑色行动》重启机密档案 《刺客信条 兄弟会》为了拯救而杀戮 《龙珠：怒气爆发2》赛亚人灭绝?!

《使命召唤：黑色行动》故事设定在越南、北极及古巴等一些冷战地区，玩家扮演神秘组织里的成员，进行暗杀及不可告人的各项任务。游戏会给你带来电影般的视觉冲击和紧张刺激的战斗感。《刺客信条 兄弟会》玩家继续扮演已经成为传奇刺客的伊赛欧。玩家在体验多人游戏模式的同时，还可以从众多的角色中自行甄选组建自己的刺客集团。以广受全世界喜爱的动漫作品《七龙珠》为题材的游戏《龙珠：怒气爆发2》是一款3D格斗游戏，系统方面不仅保留前作的经典，也在细部繁杂之处做出改良，让玩家玩起来更加顺畅。

5Min 《火影忍者 终极风暴2》原声音乐大放送

改编自热血漫画《火影忍者》的《火影忍者疾风传：终极风暴2》是一款动作对战游戏，游戏以图像高度还原原作场景，号称完美融合动画和游戏的对战动作游戏《究极忍者风暴》系列的第二作，玩家们能更好的体验动画一般的忍者对战。说到游戏的音乐当然也毫不逊色，相信各位玩家们也已经被这美妙的音乐所吸引，而本次的《电击收藏》也特别的送出《火影忍者疾风传：终极风暴2》这款游戏的原声音乐，以方便玩家们收藏。

10Min 《皇家骑士团》命运从此再生

《皇家骑士团 命运之轮》游戏以深邃浓厚的世界观和跌宕起伏的故事脚本闻名，配合上新奇大胆的游戏操作设计，可以说是一部无论故事性还是游戏性都极致精彩的作品。本次的移植重制将十五年前的原班制作人马全部召集，同时继承了一代全部的世界观，不过在游戏系统上同一代有着根本性的区别，应该说二代的游戏性与故事情节的高匹配度将这个系列推上了经典殿堂的巅峰。本次《电击收藏》带来的就是这款游戏，玩家们可以再度感受这款游戏的乐趣了。

15Min 《黑豹:如龙新章》真人MV欣赏

由SEGA游戏公司建造的PSP游戏《如龙新章 黑豹》是一款讲述神室町不法分子互相争斗的作品，而《MUPPET》作为《黑豹 如龙新章》的主题歌，则由RIZE亲自操刀作曲作词。歌曲充满了狂野的想象力以及追求年轻的奔放，很好的烘托出《黑豹：如龙新章》的世界观，在近日该主题曲的MV已经在日本各大电视台隆重播出，人气巨高，同时MV里面还穿插了《黑豹 如龙新章》的画面。在本期光盘里特别收录了这款经典的MV，那么就请大家一起感受RIZE带来的热血狂潮吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920


DRAGON BALL
RAGING BLAST 2